



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE *ARMADILLO*
DALAM PERGELARAN BUSANA *AUTHENTURE***

PROYEK AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Ahli Madya



Oleh :
Ayu Mega Margaretta
NIM. 13514134001

**PROGRAM STUDI TEKNIK BUSANA
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2016**

PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul "**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE ARMADILLO DALAM PERGELARAN BUSANA AUTHENTURE**" ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Pada Tanggal 24 Mei 2016 dan dinyatakan lulus.

Dewan penguji :

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Widysabkti Sabatani, M. Sn.	Ketua Penguji		21 Juni 2016
Triyanto. M. A	Sekretaris		21 Juni 2016
Dr. Emy Budiastuti	Penguji		21 Juni 2016



Yogyakarta, Juni 2016

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,




Dr. Mubas Bruri Triyono


NIP. 19560216 198603 1 003 g

PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul “Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide *Armadillo* dalam Pergelaran Busana *Authenture*” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juni 2016

Dosen Pembimbing,



Dra. Widyabakti Sabatari, M. Sn.

NIP.19611015 198702 2 001

KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam proyek akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya atau gelar lainnya di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Juni 2016

Yang Menyatakan,

Ayu Mega Margareta

NIM. 13514134001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Proyek Akhir Ini Kupersembahkan Untuk :

1. Kedua orang tua tercinta yang memberi kasih sayang, semangat, doa dan dukungan moril serta materil yang diberikan untukku.
2. Kakak-kakakku tersayang yang selalu memberi suport.
3. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan untuk menimba ilmu.

MOTTO

*Pendidikan merupakan perlengkapan yang
paling baik untuk hari tua. (Aristoteles)*

ABSTRAK

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE *ARMADILLO* DALAM PERGELARAN BUSANA *Authenture*

Oleh:

Ayu Mega Margaretta

NIM. 13514134001

Proyek Akhir ini bertujuan untuk :1) mencipta disain busana pesta malam dengan sumber ide *Armadillo* untuk pergelaran busana *Authenture*, 2) membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Armadillo* untuk pergelaran busana *Authenture*, 3) menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Authenture* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide *Armadillo* yang berjudul *Poddillo*.

Proses penciptaan disain busana diawali dengan mengkaji tema *Authenture*, *trend Resistance*, tema *Refugium* dan sub tema *Armadillo*, mengkaji *moodboard* dan membuat disain busana pesta. Proses pembuatan busana pesta malam ini melalui tiga tahap, yaitu: 1) persiapan meliputi pengambilan ukuran, pembuatan pola, rancangan bahan dan harga, dan penyusutan bahan, 2) pelaksanaan meliputi peletakan pola, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, evaluasi I bertujuan untuk mengetahui ketepatan ukuran model, penjahitan, dan pemberian hiasan busana, 3) evaluasi II merupakan hasil akhir pembuatan busana setelah proses penjahitan. Proses penyelenggaraan pergelaran busana melalui tiga tahap, yaitu: 1) persiapan meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, sumber dana, dewan juri serta waktu dan tempat penyelenggaraan, 2) pelaksanaan meliputi penilaian gantung, *grand juri*, gladi bersih dan penampilan busana pesta malam dalam pergelaran busana *Authenture*, 3) evaluasi terdiri dari persiapan sampai pelaksanaan pergelaran busana.

Hasil penciptaan disain busana pesta berupa *moodboard*, *design sketching*, *presentation drawing*, *fashion illustration* dan disain kerja. Pembuatan busana pesta terdiri dari dua bagian yaitu berupa *coat*(mantel) menggunakan bahan kanvas dan drill dan *gaun* menggunakan bahan batik dengan motif parang. Pergelaran busana pesta malam dengan sumber ide *Armadillo* diperagakan oleh Nawang pada pergelaran busana *Authenture* yang dilaksanakan pada hari Selasa, 19 April 2016 pukul 18.30 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul *Poddillo* dan tampil pada sesi kedua dengan nomor urut 47 dan mendapat juara III di kelas Non Reguler.

Kata Kunci:Busana Pesta, *Armadillo*, *Authenture*.

ABSTRACT

NIGHT PARTY DRESS WITH IDE SOURCES ARMADILLO IN AUTHENTURE FASHION SHOW

by:

Ayu Mega Margaretta

NIM 13514134001

This final project aims to: 1) create design dress evening party adult with a source of ideas Armadillo's fashion show Authenture, 2) make a party dress adult night with a source of ideas Armadillo's fashion show Authenture, 3) held a fashion show with the theme Authenture and featuring clothing evening party adult source of ideas Armadillo entitled Poddillo.

Fashion design creation process begins by reviewing Authenture theme, trend resistance, Refugium theme and sub-themes Armadillo, then look for animals Armadillo reference source of ideas and create designs fashion party. The process of making a party dress this evening through three stages: 1) preparation involves taking size, pattern making, design of materials and prices, and the depreciation of materials, 2) implementation includes laying pattern, material cutting and marking seam, penjelukuran, evaluation I aims to determine the accuracy of the size of the model, suturing, and providing fashion ornaments, 3) evaluation of II is the end result after the process of sewing clothing manufacture. The process of organizing the fashion show through three stages: 1) preparation includes the establishment of the committee, the determination of the theme, the source of funds, the jury and the timing and venue, 2) implementation includes assessing the hanging, the grand jury, rehearsals and performances dress evening party in the performance Authenture fashion, 3) evaluation consisted of the preparation to the implementation of the fashion show.

The result of the creation of such a party dress moodboard design, design sketching, presentation drawing, fashion illustration and design work. Making such a party dress coat using canvas material and drill and gaun use of batik parang. Fashion show mature evening party with a source of ideas Armadillo animals exhibited by Nawang on Authenture fashion show held on Tuesday, April 19, 2016 at 18:30 pm at the Auditorium of the State University of Yogyakarta with Poddillo title and appear in the second session with sequence number 47 and got third winner in the Non-Reguler class.

Keywords: Night Party Dress, Armadillos, Authenture.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang berjudul Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide *Armadillo* dalam Pergelaran Busana *Authenture* dengan baik. Tak lupa pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan bimbingan demi kelancaran dalam pembuatan dan penulisan Proyek Akhir ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Ibu Dra. Widyabakti Sabatari M. Sn, selaku dosen pembimbing Mata kuliah Proyek Akhir.
2. Ibu Dr. Emy Budiastuti, selaku penguji Proyek Akhir.
3. Bapak Triyanto. M. A, selaku Ketua Koordinator Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan selaku Sekretaris Penguji Proyek Akhir.
4. Ibu Dra. Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si., selaku Penasehat Akademik program Studi Teknik Busana Angkatan 2013.
5. Seluruh dosen pengampu Prooyek Akhir yang memberikan bekal ilmu dan pengetahuan.
6. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M. Si, selaku ketua jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta.

7. Bapak Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. MA selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Nawang Model yang membawakan karya ini dengan baik dalam pertunjukan busana *Authenture*.
10. Seluruh pihak yang telah membantu hingga Proyek Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis berharap semoga laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Juni 2016

Penulis,

Ayu Mega Margareta

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN KEASLIAN KARYA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Batasan Istilah	3
C. Rumusan Penciptaan.....	4
D. Tujuan Penciptaan	4
E. Manfaat Penciptaan	5
BAB II. DASAR PENCIPTAAN KARYA	8
A. Tema Penciptaan	8
B. Trend.....	8
C. Sumber Ide	12
1. Pengertian Sumber Ide.....	12
2. Penggolongan Sumber Ide	12
3. Hewan <i>Armadillo</i>	13
4. Pengembangan Sumber Ide.....	14
D. Disain Busana	15
1. Prinsip Penyusunan <i>Moodboard</i>	17
2. Unsur dan Prinsip Disain	18
3. Teknik Penyajian Gambar.....	23
E. Busana Pesta.....	26
1. Deskripsi Busana Pesta	26
2. Pola Busana	30
3. Bahan Busana	34
4. Teknologi Busana	38
5. Hiasan Busana	41
F. Pergelaran Busana	45
BAB III. KONSEP PENCIPTAAN KARYA	56
A. Konsep Disain.....	56

B. Konsep Pembuatan Busana	59
C. Konsep Pergelaran	60
BAB IV. PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN.....	62
A. Proses	62
1. Penciptaan Disain	62
2. Pembuatan Busana.....	68
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana	104
B. Hasil	114
1. Disain	114
2. Busana.....	117
3. Pergelaran Busana	117
C. Pembahasan.....	118
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	121
A. Kesimpulan	121
B. Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA.....	124
LAMPIRAN	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Palet Warna <i>Refugium</i>	10
Gambar 2. Sub Tema <i>Armadillo</i>	11
Gambar 3. Hewan <i>Armadillo</i>	14
Gambar 4. Batik Parang	36
Gambar 5. <i>Moodboard</i>	63
Gambar 6. <i>Design Sketching</i> Tampak Depan.....	64
Gambar 7. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Depan	65
Gambar 8. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Belakang.....	66
Gambar 9. Disain Hiasan Gaun	67
Gambar 10. Disain Hiasan Mantel (<i>Coat</i>).....	67
Gambar 11. Gambar Kerja Busana Tampak Depan	69
Gambar 12. Gambar Kerja Busana Tampak Belakang	70
Gambar 13. Pola Dasar Sistem Soen Skala 1:8	73
Gambar 14. Pola Dasar Rok Sistem Soen Skala 1:8.....	75
Gambar 15. Pola Dasar Lengan Sistem Praktis Skala 1:8	76
Gambar 16. Membuat Pola <i>Coat</i> Depan dan Belakang Skala 1:8.....	78
Gambar 17. Pola Kerah <i>Turtle</i> Skala 1:8	79
Gambar 18. Pecah Pola <i>Coat</i> Depan dan Belakang Skala 1:8	80
Gambar 19. Pecah Pola Kerah <i>Turtle</i> Skala 1:8	80
Gambar 20. Membuat Pola <i>Gaun</i> Depan dan Belakang Skala 1:8.....	81
Gambar 21. Pecah Pola <i>Gaun</i> Depan dan Belakang Skala 1:8	82
Gambar 22. Mengubah Pola Lengan Skala 1:8	83
Gambar 23. Pecah Pola Lengan Skala 1:8	84
Gambar 24. Rancangan Bahan Kanvas untuk Coat, Lengan, dan Kerah Skala 1:8	86
Gambar 25. Rancangan Bahan Drill untuk Lengan dan <i>List</i> Skala 1:8	87
Gambar 26. Rancangan Bahan Drill untuk <i>Coat</i> dan Lengan Skala 1:8.....	88
Gambar 27. Rancangan Bahan Batik untuk <i>Gaun</i> Skala 1:8	89
Gambar 28. Rancangan Bahan Errow untuk <i>Coat</i> Skala 1:8	90

Gambar 29. Rancangan Bahan Errow untuk Gaun Skala 1:8	91
Gambar 30. Rancangan Bahan <i>Interfacing</i> untuk Lengan Skala 1:8.....	92
Gambar 31. Rancangan Bahan <i>Interfacing</i> untuk Gaun Skala 1:8.....	93
Gambar 32. Proses Menghias Busana.....	102
Gambar 33. <i>Fashion Illustration</i> Tampak Depan.....	115
Gambar 34. <i>Fashion Illustration</i> Tampak Belakang	116

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Harga.....	95
Tabel 2. Evaluasi Proses I	99
Tabel 3. Evaluasi Proses II	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Susunan Panitia	127
Lampiran 2. Pengeluaran Dana	132
Lampiran 3. Susunan Acara Pergelaran Busana <i>Authenture</i>	137
Lampiran 4. Juaraan Pergelaran Busana <i>Authenture</i>	138
Lampiran 5. Foto Model dan Desainer	137
Lampiran 6. Hasil Karya Busana Tampak Depan	140
Lampiran 7. Hasil Karya Busana Tampak Belakang	141
Lampiran 8. Panggung	142
Lampiran 9. Pamflet Pergelaran	143
Lampiran 10. Photobooth.....	144
Lampiran 11. Tiket VIP	145
Lampiran 12. Tiket Reguler	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Belakangan ini banyak media berita menyajikan beragam informasi seputar dunia fashion di Indonesia. Semakin berkembangnya aktivitas seseorang sangat dibutuhkan berbagai jenis busana yang sesuai untuk berbagai kesempatan. Adanya berbagai macam kegiatan, maka desainer menciptakan busana dewasa menurut kegiatan dan kesibukan sehari-hari, sehingga tercipta desain busana untuk macam-macam jenis busana. Busana dibuat sebagai perwujudan dari mata kuliah Proyek Akhir dan sebagai Tugas Akhir yang wajib ditempuh. Mahasiswa diberi kesempatan untuk membuat busana pesta. Busana pesta adalah busana yang memiliki keistimewaan tersendiri, dari segi bahan, hiasan maupun disainnya. Busana yang akan dibuat adalah busana pesta malam.

Penciptaan busana pesta yang menarik harus mempertimbangkan beberapa hal, hal pertama yang harus dipertimbangkan adalah tema. Pada Tugas Akhir kali ini menggunakan tema “*Authenture (Authenticity of Human nature)*”. Tema tren yang digunakan yaitu *Resistance* yang merespon perkembangan pola pikir masyarakat yang berupaya melindungi diri karena kehidupan yang terlalu didominasi kemajuan teknologi. Bagaimana hubungan teknologi dengan alam, kemanusiaan, dan pola hidup masyarakat urban dituangkan dalam empat tawaran tema yang masing-masing kemudian diungkapkan dalam bentuk, *style*, detail, dan

warna. Memasuki Tema *Refugium* yang terinspirasi dari kelompok urban yang berpindah-pindah kemudian sub tema *Armadillo* yang terinspirasi dari hewan trenggiling yang struktur kulitnya merupakan benteng pelindung. Penulis ingin memperkenalkan filosofi kekuatan dari dalam diri manusia yang sesuai dengan tema besar, yaitu *Authenture (Authenticity of Human Nature)* dengan cara mengambil inspirasi dari *Armadillo* yang mempunyai kekuatan pada cangkangnya untuk mempertahankan hidup.

Tugas Akhir tahun ini penulis membuat sebuah karya yaitu busana pesta malam dengan sumber ide *Armadillo*. *Armadillo* merupakan hewan dari Amerika yang merupakan jenis mamalia placentar yang memiliki lapisan kulit yang keras dan kasar. Busana pesta dibuat khusus untuk wanita dewasa muda dengan kepribadian yang mantap. Busana yang diciptakan dikombinasikan dengan kain batik dengan motif Parang.

Macam-macam bentuk desain busana pesta malam dapat diciptakan melalui sebuah sumber ide. Sumber ide inilah yang akan membawa sebuah busana pesta malam terlihat unik dan menarik. Keunikan busana yaitu pada bentuk lengan lampion yang dipasangkan busana pesta. Busana pesta biasanya dibuat dengan bahan yang berkilau, maka dari itu penulis ingin membuat busana pesta dengan bahan yang tidak berkilau dengan warna netral sesuai dengan sub tema *Armadillo* agar terlihat menarik. Dibutuhkan beberapa aspek agar pembuatan busana pesta malam dapat tercipta dengan unik dan menarik. Aspek-aspek tersebut adalah unsur dan prinsip desain busana yang akan

memudahkan dalam suatu penciptaan busana. Sumber ide dapat diambil dari berbagai hal salah satunya dari benda hidup yang berasal dari hewan. Busana pesta malam yang telah dibuat dapat diperkenalkan kepada masyarakat melalui sebuah pertunjukan busana *Authenture* dimana tema pertunjukan yang digelar meliputi keseluruhan busana pesta yang telah dirancang.

B. Batasan Istilah

1. Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana pesta yang dikenakan pada malam hari. Busana pesta malam menggunakan bahan yang lebih baik serta hiasan yang digunakan untuk memperindah busana. Busana pesta malam ini dikenakan wanita dewasa muda antara usia 20-25 tahun. Pada usia dewaseseorang sudah selayaknya mulai mempunyai kepribadian yang mantap.

2. Sumber Ide *Armadillo*

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru dan merupakan langkah awal yang harus diperhatikan sebelum membuat sebuah desain. *Armadillo* merupakan hewan dari Amerika yang memiliki lapisan kulit yang keras dan kasar. Rambutnya termodifikasi mejadi sisik besar yang keras sebagai alat perlindungan dirinya.

3. Pergelaran Busana *Authenture*

Pergelaran busana merupakan suatu kegiatan yang memperkenalkan atau mempromosikan rancangan atau kreasi terbaru dari perancang yang diperagakan oleh model dengan tujuan tertentu. *Authenticity* (*Authenticity of Human Nature*) adalah sebuah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human nature* diartikan sebagai sifat dasar dalam diri manusia, jadi yang dimaksud *Authenture* adalah tingkatan kekuatan, spirit dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan eksternal tanpa menghilangkan sifat dasar manusia.

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan, maka yang dimaksud dengan judul diatas adalah sebuah penciptaan disain dengan sumber ide *Armadillo* yang diwujudkan dalam bentuk busana pesta malam yang digelar dalam pergelaran busana *Authenture*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian batasan istilah, maka permasalahan dalam penciptaan busana ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mencipta disain busana pestamalam dengan sumber ide *Armadillo* untuk pergelaran busana *Authenture*?

2. Bagaimana membuat busana pestamalam dengan sumber ide *Armadillo* untuk pertunjukan busana *Authenture* ?
3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Authenture* dan menampilkan busana pestamalam dengan sumber ide *Armadillo* yang berjudul *Poddillo*?

D. Tujuan Penciptaan

Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan proyek akhir adalah :

1. Dapat mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide *Armadillo* untuk pertunjukan busana *Authenture*.
2. Dapat membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Armadillo* untuk pertunjukan busana *Authenture*.
3. Dapat menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Authenture* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide *Armadillo* yang berjudul *Poddillo*.

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta.
 - b. Menerapkan kemampuan, keahlian, dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis dalam karya nyata.
 - c. Mendorong dan melatih penulis untuk lebih kreatif dalam berkarya dan mensosialisasikan karyanya kepada masyarakat.

2. Bagi Lembaga

a. Bagi Program Studi

- (1) Menjadi referensi mata kuliah yang diajarkan dan menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta malam.
- (2) Mensosialisasikan karya-karya yang diciptakan oleh para mahasiswa kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

b. Bagi Fakultas

- (1) Melahirkan tenaga kerja yang terampil dan profesional dalam setiap pekerjaannya.
- (2) Menunjukkan pada masyarakat eksistensi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

c. Bagi Universitas

- (1) Melahirkan desainer-desainer yang profesional yang dapat bersaing dengan dunia usaha.
- (2) Melahirkan desainer baru yang dapat bekerja sama dengan berbagai pihak dibidang busana.

3. Bagi Masyarakat

a. Bagi Masyarakat Industri

- (1) Sebagai informasi mengenai karya yang diproduksi dalam pergelaran busana.

- (2) Sebagai informasi masyarakat industri tentang *trend* yang berkembang di dunia.

b. Bagi Masyarakat Umum

- (1) Sebagai informasi masyarakat mengenai karya-karya mahasiswa program studi teknik busana.
- (2) Sebagai informasi masyarakat mengenai eksistensi program studi teknik busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- (3) Memperoleh wawasan tentang berbagai macam busana dan perkembangannya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tema Penciptaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tema disebut sebagai pokok pikiran dan dasar cerita. Sebelum menciptakan sebuah karya, hal terpenting yang dilakukan adalah penentuan tema. Tema besar pergelaran busana tahun yang diambil adalah *Athenture* yang merupakan hasil dari kajian terhadap *trend* tahun 2016 yaitu *Resistance*. *Athenture* adalah kepanjangan dari *Authenticity for Human Nature*. *Authenticity* adalah sebuah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human nature* diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia.

B. Trend

Menurut Prapti Karomah dkk (1988), trend adalah suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan setiap setahun sekali. *Resistance* merupakan *trend* global tahun 2016-2017 yang merespon perkembangan pola pikir masyarakat yang berupaya melindungi diri karena kehidupan yang terlalu didominasi kemajuan teknologi. Hubungan teknologi dengan alam, kemanusiaan, dan pola hidup masyarakat urban dituangkan dalam 4 tema yang masing-masing dituangkan dalam bentuk, *style*, detail, dan warna.

Berdasarkan buku *TrendForecasting 2016-2017 Resistance* dibagi menjadi 4 tema yaitu :

1. *Biopop*

Kemajuan riset-riset *synthetic biology* membeikan harapan baru dengan terciptanya material-material dan generator energi baru. Yang tidak hanya bisa membantu mengganti sumber daya alam dengan cara yang lebih ramah lingkungan, tetapi juga menyembuhkan bumi dari masalah-masalah ekosistem yang terjadi akibat masalah kepunahan. Sebuah harapan yang memberikan aura kegembiraan, tercermin dalam produk-produk yang dibuat dengan dorongan bermain tinggi dan warna-warna cerah dalam tema *Biopop*. Beberapa sub tema dari *Biopop* yaitu *Virlogy*, *Monstrous*, *Lumino-Gel*, dan *Toon-Lab*.

2. *Humane*

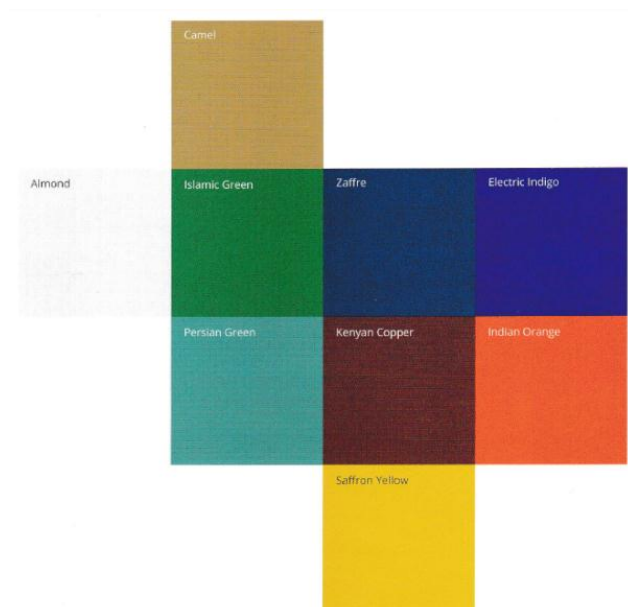
Komputerisasi dan robotik semakin memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, yang kesehariannya sudah sangat sulit dipisahkan dari support teknologi informasi. Baik sebagai sumber informasi, maupun sarana untuk berkomunikasi. Pertanyaan apakah manusia akan berevolusi menjadi *cyborgs* di masa depan, disangkal oleh perkembangan teknologi *wearables*, yang justru memungkinkan manusia membatasi diri dari ketergantungan pada net dan kembali kepada fungsi kemanusiaannya. Beberapa sub tema dari *Humane* yaitu *Integral*, *Exoplastic*, dan *Mekatronika*.

3. *Colony*

Perubahan iklim dunia menimbulkan paradigma mengenai kelayakan permukaan bumi sebagai ruang hidup, menghasilkan pemikiran mengenai penciptaan sebuah koloni alternatif yang bisa menjamin kelangsungan hidup generasi masa depan. Beberapa sub tema dari *Colony* yaitu *Termite*, *Nestwork*, dan *Molecule*.

4. *Refugium*

Kondisi darurat yang seringkali tak disadari menjadi permanen itu menjadikan dasar pemikiran kemanusiaan untuk memberi keamanan dan kualitas hidup dalam situasi penuh keterbatasan dengan menggunakan konsep-konsep inovasi frugal. Beberapa sub tema *Refugium* yaitu *Interflex*, *Armadillo*, *Timurid*, dan *Artistry*.



Gambar 1. Palet Warna *Refugium*

(Sumber: BDA Trend Forecasting 2016/2017)

Sub tema *Armadillo* diilhami dari hewan trenggiling yang struktur kulit berbukunya merupakan benteng pelindung dalam keadaan bahaya. Tema ini juga terinspirasi dari urban nomads yang gemar berpindah-pindah tanpa meninggalkan kenyamanan, sistem extruding menjadi alternatif elemen dalam sub tema ini. Dengan *Pod Look*, *Pod* artinya setangkup kulit yang membungkus kacang sejenis polong dan *Segmental Structure* seakan memberi perlindungan dalam keadaan bahaya.



Gambar 2. Sub Tema *Armadillo*

(Sumber: BDA Trend Forecasting 2016/2017)

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (2000) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan disain ide baru. Sedangkan menurut Widjiningih (1982) sumber ide merupakan langkah awal yang harus diperhatikan sebelum membuat sebuah disain. Menurut Chodiyah dkk (1982) sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan kreasi. Berdasarkan penjelasan tersebut sumber ide dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat merangsang atau menimbulkan suatu ide atau kreasi dalam pembuatan disain busana, dan merupakan langkah awal yang harus diperhatikan sebelum membuat sebuah disain.

Hal yang dapat dijadikan sumber ide menurut Sri Widarwati (2000), antara lain :

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono jepang dimana ciri khususnya terletak pada bagian lengan dan leher.
- b. Warna dari sumber ide, misalnya warna merah dari bunga mawar.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide.
- d. Tekstur dari sumber ide misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutra.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Chodiyah dan Mamdy (1982) secara garis besar sumber ide dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu :

- a. Sumber ide dari pakaian penduduk dunia atau daerah di Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional. Contohnya peristiwa penting yang sering digunakan sebagai sumber ide adalah peristiwa PON, SEA Games, Olimpiade Games, ASEAN Games dan lain-lain.

3. Hewan *Armadillo*

Armadillo merupakan binatang asli Amerika yang hidup pada berbagai lingkungan. *Armadillo* ini merupakan hewan *Placental*, memiliki lapisan kulit yang kasar, keras dan kuat. Kulit *Armadillo* digunakan untuk pertahanan dari predator yang ingin memangsanya dengan menggulung tubuhnya. Panjang normal *Armadillo* ini adalah 75 cm (termasuk ekor).

Armadillo ini memberi inspirasi penulis untuk diterapkan dalam sebuah karya Tugas Akhir dengan tema *Authenture*. Unsur yang bisa diterapkan pada busana adalah tekstur dari cangkang hewan *Armadillo*. Selain tekstur yang bisa diterapkan pada busana yaitu warna hewan *Armadillo*. Dari penjelasan diatas antara sub tema dan tema besar sangat berkaitan sesuai dengan sumber ide yang dipilih yaitu hewan *Armadillo*.

Berikut adalah gambaran foto dari hewan *Armadillo* :



Gambar 3. Hewan *Armadillo*

(Sumber: <https://id.m.wikipedia.org>)

4. Pengembangan Sumber Ide

Penerapan sumber ide pada disain agar bentuk ide dapat terlihat tanpa mengurangi keindahan disain perlu mengalami perubahan bentuk. Perubahan bentuk tersebut menurut Dharsono Sony Kartika (2004) antara lain sebagai berikut :

a. Stilisasi

Stilisasi adalah perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek yang digambar. Stilisasi banyak terdapat pada gambar dekorasi, baik dekorasi interior dan dekorasi eksterior. Contoh dekorasi interior terlihat pada rumah-rumah adat di Indonesia, sebagai bidang-bidang, dekorasi eksterior terlihat pada relief-relief candi, motif batik, dan lukisan tradisional.

b. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Salah satu contoh karakter wajah hanoman dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. Contohnya penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. Disformasi

Disformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses disformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan disain yang semakin sederhana.

D. Disain Busana

Menurut Sri Widarwati (2000) disain busana adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk warna, dan tekstur. Dalam pembuatan disain busana pengetahuan mengenai unsur-unsur dan prinsip-prinsip disain perlu diketahui dan dipelajari. Disain busana erat hubungannya dengan mode atau fashion. Menurut Afif Ghurub Bestari (2011) disain adalah rencana atau

gambar disain yang terdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan nilai dari suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-prinsip disain. Disain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, dan tidak meninggalkan dari alam, cita, rasa, serta kegemaran orang banyak. Hasilnya dituangkan dengan wujud gambar dan dapat dinikmati orang yang dapat melihatnya, sedangkan menurut Widjiningsih (1982) disain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Menurut Porrie Muliawan (2002) hal yang harus diperhatikan dalam disain busana seperti : komposisi, kesatuan ide, proporsional, perwujudan ide (daya kreasi), dan penyelesaian gambar disain busana, pemberian warna sesuai dengan tekstur yang akan diterapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa disain busana adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda yang terdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan nilai dari suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-prinsip disain dan memperhatikan komposisi, kesatuan ide, proporsional, perwujudan ide (daya kreasi), dan penyelesaian gambar disain busana, pemberian warna sesuai dengan tekstur yang akan diterapkan.

Diperlukan wawasan dan pengetahuan agar dalam suatu disain busana dapat diwujudkan dengan baik. Pengetahuan tersebut antara lain pengetahuan tentang estetika dan etika busana, bahan dan pelengkap busana, kepribadian seseorang dan perkembangan mode busana.

1. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Moodboard merupakan media pembelajaran bagi disainer atau orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, dapat menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif analisis. *Moodboard* termasuk jenis media pembelajaran visual. *Moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat disain model, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk atau karya busana dan kriya tekstil.

Karya dari seorang disainer dapat terwujud melalui proses yang panjang. Dari proses tersebut dapat ditinjau nilai-nilai pembelajaran dalam menciptakan karya, yaitu *moodboard* sebagai medianya. *Moodboard* merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya) yang di dalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang disainer.

2. Unsur dan Prinsip Disain

Dalam pembuatan disain busana harus juga memperhatikan unsur-unsur dan prinsip disain, sebab suatu disain akan terlihat lebih baik apabila antara unsur dan prinsip terjadi suatu kombinasi atau kesatuan

yang selaras, sehingga disain busana yang diciptakan akan lebih mudah dipahami dan dianalisis oleh semua kalangan.

a. Unsur Disain

Menurut Afif Ghuruf Bestari (2011) unsur disain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah disain sehingga orang lain dapat membaca disain tersebut. Yang dimaksud unsur-unsur disain adalah unsur-unsur yang dapat dilihat secara langsung atau biasa disebut unsur visual. Adapun unsur-unsur yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan suatu disain busana meliputi :

1) Garis

Garis merupakan unsur visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Garis dibedakan menjadi dua macam yaitu:

a) Garis Lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras. Namun dengan adanya arah, maka sifat garis dapat berubah seperti berikut ini.

- (1) Garis lurus tegak memberikan kesan kelurahan.
- (2) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang.
- (3) Garis lurus miring atau diagonal merupakan kombinasi sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

b) Garis Lengkung

Garis lengkung mempunyai sifat luwes atau kadang kadang bersifat riang dan gembira.

2) Arah

Pada benda apa pun, termasuk busana, dapat dilihat dan dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, dan miring. Arah sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Pada tubuh gemuk sebaiknya menghindari arah mendatar karena menimbulkan kesan melebarkan. Begitu juga dalam pemilihan model busana, garis hias yang digunakan berupa garis princess atau garis tegak lurus yang memberi kesan meninggikan atau merampingkan orang yang bertubuh gemuk.

3) Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (*shape*). Berdasarkan jenisnya, bentuk dibedakan atas bentuk naturalis, geometris, dekoratif, dan abstrak.

4) Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi disain busana atau benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu disain hendaklah diatur

ukurannya dengan baik agar disain tersebut memunculkan keseimbangan dan keserasian.

5) Tekstur

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur pada kain akan terlihat berkilau, bercahaya, kusam, transparan, kaku, dan lemas.

6) Value

Yang dimaksud dengan value adalah nilai gelap dan terang. Semua benda kasat mata hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Sedangkan menurut Atisah Sipahelut (1991) benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam (matahari atau bulan) maupun cahaya buatan. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang merupakan tingkatan warna yang menunjukkan kearah putih (terang) atau kearah hitam (gelap) yang disebabkan oleh cahaya baik cahaya buatan maupun cahaya alam yang mengenai suatu benda.

7) Warna

Warna dapat mengungkapkan perasaan desainer atau karakter gambar busana yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citra yang berbeda-beda.

Warna memiliki banyak variasi misalnya warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna lembut, dan warna menyala.

Menurut Sulasmi Darmaprawira (2002) kontras suhu warna dapat digunakan untuk komposisi efek piktoral lukisan pemandangan, makin jauh bisa diberi warna sejuk. Kombinasi warna dibedakan menjadi 4 yaitu : Kombinasi warna analogus, kombinasi warna monochromatis, kombinasi warna komplemen, kombinasi warna segitiga.

b. Prinsip Disain

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) prinsip disain adalah cara penggunaan unsur-unsur untuk disain dan cara mengkombinasikannya diatur oleh beberapa prosedur tertentu. Adapun Prinsip-prinsip disain adalah :

1) *Unity* (Kesatuan)

Setiap bagian disain dari suatu keseluruhan merupakan kesatuan yang ada hubungannya antara satu dengan yang lain. Kesatuan dapat dicapai dengan pengulangan suatu warna atau pengulangan suatu macam garis, jika menggunakan warna, maka warna itu harus ada hubungannya yang pasti dengan warna yang merupakan warna penentu.

2) *Center of Interest* (Pusat Perhatian)

Setiap bagian dalam suatu disain tentunya saling berhubungan dan untuk menarik perhatian maka satu diantaranya harus diberi tekanan untuk membentuk pusat perhatian atau klimaks dari disain tersebut.

3) Keseimbangan

Penggunaan unsur seperti garis, warna, bentuk, dan lain-lain dalam suatu disain dapat memberikan rasa puas maka itu dikatakan mempunyai keseimbangan. Keseimbangan ada dua yaitu *formal balance/simetris* dan *informal balance/asimetris*. *Formal balance/simetris* yaitu dimana keseimbangan kanan sama dengan keseimbangan kiri. *Informal balance/asimetris* yaitu apabila obyek diletakkan dengan jarak atau kekuatan yang tidak sama dengan garis tengahnya.

4) Proporsi

Proporsi adalah prinsip tentang hubungan antar bagian disain secara menyeluruh. Apabila ada dua bagian atau lebih dari suatu disain yang berukuran sama, maka disain tersebut tidak akan menarik perhatian. Dengan membuat variasi dalam ukuran atau bentuk sehingga hubungan keduanya menyenangkan dan memuaskan, maka berarti telah membuat suatu proporsi yang baik.

5) *Rythm* (Irama)

Irama adalah penggunaan elemen disain yang berulang-ulang dengan teratur. Suatu disain tanpa elemen akan terlihat kacau. Suatu perulangan warna atau perulangan tekstur di dalam sebuah ruangan digunakan untuk mendapatkan efek yang menyenangkan.

3. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati (1996) Dalam menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk mencipta disain pakaian ada beberapa teknik penyajian yaitu :

1. *Design Sketching*

Design sketching atau menggambar sketsa ialah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa ini yaitu :

- a. Gambar sketsa harus jelas dan tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna.
- b. Dapat dibuat langsung di atas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh.
- c. Sikap (pose) lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari disain.
- d. Di atas kertas sheet, kita menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku, hiasan dan lain-lain.

- e. Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas sheet yang sama, mungkin ada perubahan siluet atau variasi pada detail-detail.
- f. Apabila ada ide baru, ide yang lama tidak dihapus. Tinggalkan dan mulai dengan model baru sehingga dalam satu sheet ada beberapa model dan detail yang bervariasi.
- g. Memilih gambar disain yang disukai.

2. *Production Sketching*

Production sketching adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. Dalam *production sketching* ada hal yang harus diperhatikan :

- a. Semua detail digambar dengan jelas dan keterangan yang lengkap.
- b. Sikap atau pose kedepan dan kebelakang dengan proporsi yang sebenarnya.
- c. Memperhatikan penempatan kup, saku, kancing, jahitan dan sebagainya. Hal ini disebabkan karena berhubungan dengan busana yang akan diproduksi.
- d. Disain bagian belakang harus dibuat.
- e. Disain yang rumit digambar tersendiri.
- f. Harus disertai dengan keterangan tentang disain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu *production sheet*.

3. *Presentation Drawing*

Presentation drawing adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (*buyer*). Dalam penyajian dan pengaturannya (*layout*) juga memperhatikan hal hal berikut :

- a. Membuat sketsa disain dengan teliti pada kertas.
- b. Membuat sheet bagian belakang (*back view*). Digambarkan di atas proporsi tubuh atau digambar sebagian (*flat*).
- c. Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian.
- d. Menempelkan contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar cukup 2 ½ cm x 2 ½ cm.

4. *Fashion Illustration*

Fashion Illustration adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu disain. Seorang fashion illustrator bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi sesuatu disain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku, dan lain-lain.

5. *Three Dimention Drawing*

Three dimention drawing merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan disain busana dengan bahan sebenarnya. Adapun langkah membuat *Three dimention drawing* adalah sebagai berikut :

- a. Menggambar disain busana diatas proporsi tubuh yang lengkap.
- b. Menyelesaikan gambar (memberi warna).

- c. Memotong pada bagian-bagian tertentu misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang bawah lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- d. Menggunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.
- e. Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapinya sesuai model.
- f. Memberi lem pada bagian-bagian yang pada nantinya tertutup bahan.
- g. Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian lem pada bagian buruk (sebaliknya).

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta

a. Pengertian

Menurut Enny Zuhni Khayati Busana (1998) pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta. Busana pesta dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Teknik jahit dan penyelesaiannya menggunakan teknik halus dan bahan yang digunakan adalah bahan yang berkualitas.

b. Penggolongan Busana Pesta

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana dapat digolongkan berdasarkan :

1) Usia Pemakaian

Menurut Arifah A.Riyanto (2003) penggolongan usia dalam kaitannya dengan berbusana digolongkan menjadi: busana bayi, busana kanak-kanak, busana usia anak, busana usia remaja, busana usia dewasa, dan busana untuk masa tua. Khususnya pada kesempatan kali ini penulis membahas tentang busana usia dewasa. Usia dewasa berada pada usia 23-55 tahun. Pada usia dewasa seseorang sudah selayaknya mulai mempunyai kepribadian yang mantap. Demikian juga di dalam pemilihan busana. Busana yang dipilih dapat disesuaikan dengan kegiatan apa yang kita lakukan. Pemilihan warna untuk orang dewasa akan tergantung pada kepribadian masing-masing, tetapi walaupun demikian tetap harus melihat kesempatan apa busana itu dipergunakan.

2) Waktu Pemakaian

Busana pesta menurut waktu pemakaian dibedakan menjadi 3 yaitu busana pesta pagi, busana pesta sore, dan busana pesta malam. Busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam

sampai waktu berangkat tidur. Pemilihan bahan yaitu bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah dan berkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode maupun hiasannya lebih mewah.

3) Karakter Kesempatan Pesta

Karakter kesempatan pesta dibedakan menjadi 3 yaitu: busana pesta malam resmi, busana pesta gala, dan busana muslim. Busana pesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada saat resmi, busana masih sederhana, biasanya, biasanya berlengan tutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi tetap terlihat anggun.

c. Karakteristik Jenis Busana Pesta

Sebuah busana pesta yang bagus dan bermutu tinggi perlu mempertimbangkan karakteristik dari busana pesta tersebut. Karakteristik busana pesta antara lain :

1) Siluet Busana Pesta

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) siluet adalah garis luar dari suatu pakaian. Macam-macam siluet adalah Siluet A, H, S, dan Y. Siluet A yaitu siluet yang mempunyai ciri pada bagian atas kecil dan bagian bawah melebar seperti huruf A.

2) Warna Busana Pesta

Busana pesta banyak menggunakan variasi warna salah satunya warna-warna netral dan warna lembut. Warna netral seperti warna tanah dapat memberikan kesan tenang dan tegas.

3) Tekstur Bahan Busana Pesta

Menurut Arifah A Riyanto (2003) Tekstur terdiri dari bermacam-macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar dan halus, tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam. Pada umumnya tekstur yang paling baik digunakan untuk busana pesta adalah tekstur yang disesuaikan dengan busana yang dirancang pada kesempatan ini penulis menggunakan bahan bertekstur sedikit kaku dan tidak tembus terang yaitu drill dan kanvas.

4) Karakteristik Pemakai Berdasarkan Kesempatan Pakai

Menurut Sri Widarwati (2000) karakteristik pemakai berdasarkan kesempatan pakai meliputi: busana rumah, busana kerja, busana olahraga, busana rekreasi, busana pesta. Khusus pada kesempatan kali ini penulis membahas busana pesta yaitu busana yang terbuat dari bahan bagus dengan hiasan yang menarik sehingga terlihat istimewa.

5) Karakteristik Pemakai Berdasarkan Kepribadian

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) tipe *dramatic* biasanya mempunyai perangai atau sifat yang terbuka. Mereka

pada umumnya kuat, menonjol, dan agresif. Cara berpikir dan gerakannya lembut *sobhistiace*, tenang, dan mempunyai kepercayaan pada diri sendiri. Umumnya berawakan tinggi dengan tulang-tulang yang besar, tegap, rambut lurus dan licin, suara bernada rendah dan enak didengar, gerakannya pelan tapi pasti. Tekstur bahan yang digunakan sebaiknya berat, tebal dan bermotif besar dan menggembung.

2. Pola Busana

Menurut Widjiningsih (1994) pola terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot, dan celana yang masih dapat diubah sesuai mode yang dikehendaki. Pada proses pembuatan pola sangat penting pengaruhnya untuk pembuatan busana. Adapun langkah – langkah pembuatan pola adalah sebagai berikut :

a. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sesudah menentukan model dan sebelum pembuatan pola. Pada saat pengambilan ukuran khususnya pola badan diperlukan penterbuan untuk lingkaran badan, lingkaran pinggang, panjang bahu, panjang muka untuk memperoleh ukuran yang tepat. Orang yang diukur sebaiknya mengenakan busana yang pas dibadan agar ukuran yang diambil dapat akurat. Sebelum mengukur, ikatkan seutas *vetter ban* atau tali yang lemas di sekeliling pinggang. Lingkaran tali di sekeliling pinggang tersebut akan menjadi patokan yang dapat membantu proses pengukuran

bagian tertentu, misalnya lingkaran pinggang, permulaan panjang rok, dan sebagainya (Soekarno 2002). Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam adalah sebagai berikut :

1) Lingkaran Badan

Diukur sekeliling badan melalui ketiak dan dada

2) Panjang punggung

Diukur dari tulang tengkuk sampai kebatas pinggang.

3) Lingkaran leher

Diukur sekeliling leher.

4) Lingkaran lengan

Diukur sekeliling lengan teratas, tepat di bawah ketiak.

5) Lebar Dada

Diukur pada jarak kedua puncak payudara.

6) Lingkaran Pinggang

Diukur sekeliling pinggang kemudian ditambah 1 cm.

7) Lingkaran Panggul

Diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, ditambah 2 cm sebelah atas puncak pantat dengan sentimeter datar.

8) Tinggi Panggul

Diukur dari bawah ban petar pinggang sampai di bawah ban sentimeter di panggul.

9) Panjang Muka

Diukur dari lekuk ditengah muka ke bawah sampai di bawah ban petar pinggang.

10) Tinggi Dada (T.D.)

Diukur dari bawah ban petar pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.

11) Panjang Sisi (P.S.)

Diukur dari batas ketiak ke bawah sampai pinggang

12) Panjang bahu

Diukur dari bahu tertinggi sampai bahu terendah.

13) Panjang lengan

Diukur dari bahu terendah sampai panjang lengan yang dikehendaki dengan posisi lengan sedikit ditekuk.

14) Lingkar pergelangan tangan

Diukur melingkar pada pergelangan tangan.

15) Panjang Rok

Diukur dari batas pinggang sampai batas yang diinginkan.

b. Metode Pembuatan Busana

Menurut Widjiningsih (1994) metode pembuatan pola busana terdiri dari dua macam yaitu draping dan konstruksi pola. Konstruksi pola

adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran yang dari bagian-bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok dan lain-lain.

Kekurangan dari pola konstruksi adalah:

- 1) Menggambaranya tidak mudah.
- 2) Memerlukan waktu yang lebih lama.
- 3) Membutuhkan banyak latihan.

Kelebihan dari pola konstruksi adalah:

- 1) Bentuk pola sesuai dengan bentuk badan seseorang.
- 2) Besar kecilnya lipit bentuk lebih, sesuai dengan besar kecilnya payudara seseorang.
- 3) Perbandingan bagian bagian dari model lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk pemakai.

Pembuatan pola secara konstruksi pola ada berbagai sistem yaitu sistem *JHC Meyneke*, sistem *So-Engineer*, sistem *Charmant*, sistem *Dress Making*, sistem Praktis, dan lain-lain.

3. Bahan Busana

a. Karakter Bahan

Memilih bahan yang tepat sesuai dengan yang diharapkan, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan yaitu :

- 1) Memilih bahan yang sesuai dengan disain.
- 2) Memilih bahan yang sesuai dengan si pemakai.
- 3) Memilih bahan yang sesuai dengan kesempatan.

Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi, berkesan glamour dan mewah. Busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Menurut Sri Lasmini (tanpa tahun) bahan busana adalah bahan tekstil berupa kain yang menjadi bahan pokok pembuatan busana.

1) Kain Kanvas

Kain kanvas termasuk serat alam. Serat alam adalah serat yang terbuat dari alam. Sifat dari serat alam yaitu:

- (a) Sangat kuat dan menyerap air.
- (b) Tahan uji dan tahan panas setrika yang tinggi.
- (c) Tahan sabun yang kuat atau mengandung banyak lindi untuk melarutkan kotoran dan tahan obat-obat kelantang.
- (d) Tahan ngengat tetapi tidak tahan cendawan.

2) Kain Drill

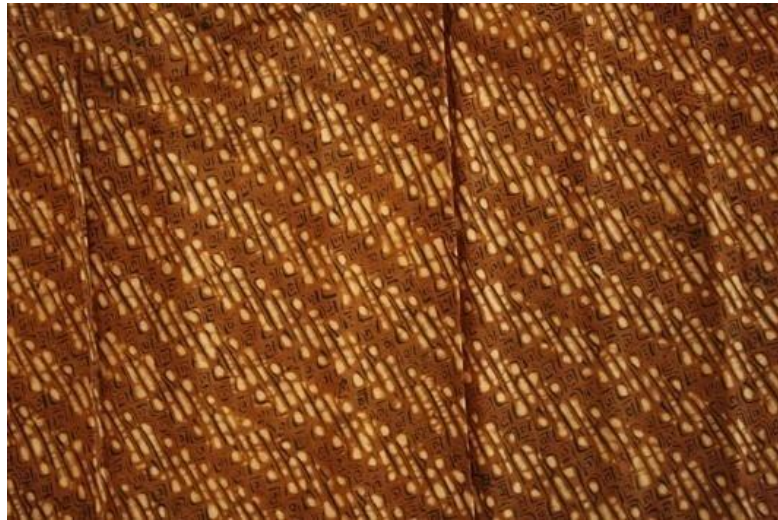
Kain drill merupakan bahan dari serat kapas. Kapas merupakan serat selulosa yang berasal dari serat biji-bijian. Sifat dari serat kapas yaitu:

- (a) Serat kapas pendek-pendek antara 20-55 mm.
- (b) Serat kapas sangat kuat dan menyerap air.
- (c) Tahan uji dan tahan panas setrika yang tinggi.
- (d) Tahan sabun yang kuat atau mengandung banyak lindi untuk melarutkan kotoran dan tahan obat-obat kelantang.
- (e) Tahan ngengat tetapi tidak tahan cendawan.

4) Kain Batik

Kain batik termasuk kain katun. Katun mempunyai sifat mudah kusut, tidak luntur, tidak berbulu, nyaman, dalam keadaan basah kekuatannya bertambah lebih kurang 25 % dapat disetrika dalam temperatur panas yang tinggi, dan menyerap air. Kain batik mempunyai berbagai macam motif. Khusus pada kesempatan pembuatan busana pesta ini penulis mengambil kain batik dengan motif Parang Rusak Barong. Menurut Aryo Sunaryo (2009) motif parang memiliki bentuk atau pola dasar garis miring yang sejajar. Diantara garis yang sejajar terdapat pilin kait atau pilin ganda yang telah mengalami perkembangan. Batik Parang memiliki makna yang tinggi dan mempunyai nilai yang besar dalam filosofinya yaitu petuah untuk tidak pernah menyerah ibarat ombak laut yang

tak pernah berhenti bergerak. Batik Parang juga menggambarkan jalinan yang tidak pernah putus, baik dalam arti upaya untuk memperbaiki diri, upaya memperjuangkan kesejahteraan, maupun bentuk pertalian keluarga.



Gambar 4. Batik Parang

(Sumber: <https://id.m.wikipedia.org>)

5) Kain Errow

Kain errow termasuk dalam serat kapas yang berasal dari biji-bijian dan sering digunakan untuk *lining*. Sifat dari kain errow antara lain:

- (a) Tipis dan lembut.
- (b) Menyerap keringat (higroskopis).
- (c) Mudah kusut.

4) Pemeliharaan Bahan Busana

Bahan mempunyai banyak jenis, sehingga dalam pemeliharaannya berbeda-beda. Beberapa teknik pemeliharaan bahan busana berdasarkan serat tekstil adalah :

1) Bahan Kanvas

- a. Dicuci menggunakan tangan dan menggunakan sabun yang bersifat lembut.
- b. Penyetrikaan dilakukan dengan panas normal.
- c. Tidak dijemur dibawah matahari.

2) Bahan Drill

- a. Dapat dicuci dengan sabun biasa, sabun cream, dan sabun yang banyak lindi.
- b. Penyetrikaan dilakukan dengan panas normal.
- c. Tidak dijemur dibawah matahari.
- d. Tidak menyimpan dalam keadaan lembab.

3) Bahan Katun Batik

- a. Dicuci dengan lerak /shampoo menggunakan tangan dan dikucek lembut.
- b. Tidak dijemur dibawah matahari.
- c. Hindari penggunaan kapur barus ketika disimpan di dalam lemari.

4) KainErow

- a. Dicuci menggunakan tangan dan menggunakan sabun yang bersifat lembut.
- b. Penyetrikaan dilakukan dengan panas rendah.
- c. Tidak dijemur dibawah matahari.
- d. Tidak menyimpan dalam keadaan lembab.

4. Teknologi Busana

Menurut Nanie Asri Y(1993) teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya bagus dan nyaman dipakai. Dalam pembuatan busana, teknologi busana yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Teknologi Penyambungan (Kampuh)

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Kampuh ada dua macam yaitu :

1) Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kampuh yang kelebihan jahitannya dibuka. Agar kampuhnya rapi, dapat dirapikan dengan cara antara lain kampuh buka yang diselesaikan dengan dijahit tepi tirusnya, kampuh buka yang diselesaikan dengan digunting zig-zag, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk feston.

2) Kampuh Tutup

Kampuh tutup adalah kampuh yang kelebihan jahitan dari dua bagian kain tidak terbuka, melainkan dijadikan satu. Cara penyelesaian kampuh tutup adalah menggunakan kampuh balik, kampuh pipih, kampuh perancis, dan kampuh sarung.

b. Teknologi *Lining*

Lining ialah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana tampak rapi baik dari bagian luar maupun dari bagian dalam. Pemakaian lining dalam penyelesaian suatu busana juga merupakan ciri-ciri busana tailoring. Bahan-bahan yang digunakan untuk lining seperti : Sutra crepe, Satin yang halus, Sutra tafeta, Rayon, Bahan sintetis misalnya asahi, habutai. Adapun syarat-syarat untuk *lining* yaitu : tahan lama sesuai dengan bahan pokok, tidak tembus terang, tidak luntur, tahan obat dalam proses *dry cleaning*, warna cocok/harmonis dengan bahan pokok dan bahannya halus.

Menurut Nanie Asrie (1993) penyelesaian lining ada dua cara yaitu dengan teknik lepas dan teknik lekat. Pada pemasangan Teknik lekat *lining* dijahit dengan bahan utama. Kelebihan pemasangan teknik lekat adalah pemasangan lebih cepat dan hasil lebih kuat. Sedangkan kekurangan dari teknik pemasangan ini adalah jahitan akan tampak berkerut apabila dalam pemasangan dan penjahitan kurang berhati-hati.

c. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana tampak rapi (Sicilia Sawitri dkk,1997). Sedangkan menurut Goet Poespo (2005) *Interfacing* adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian untuk memberikan kekuatan pada bagian dari suatu busana. Berdasarkan pendapat di atas *interfacing* adalah bahan untuk membuat suatu bagian busana tampak rapi dan kuat yang dipasangkan diantara pakaian. Bahan-bahan yang digunakan untuk *interfacing* yaitu :

- 1) *Non woven* tekstil (*Interfacing* tidak ditenun), contohnya fliselin, flisofix.
- 2) *Woven Interfacing* (*Interfacing* yang ditenun), contohnya tenunan rambut kuda.

d. Teknik *Pressing*

Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Menurut Goet Poespo(2005) kunci untuk memperoleh suatu penampilan ahli adalah menyetrikan bahan setiap mulai menjahit kemudian disetrikan lagi bilamana pakaian sudah selesai dijahit.

Terdapat tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu sebelum memotong, selama penjahitan yang disebut *under pressing* dan setelah pakaian selesai dijahit disebut *final pressing*. Untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi, maka setelah dijahit harus dipres dengan disetrikan. Untuk mengepres pada kampuh atau

bahan utama caranya semprot kampuh dengan air kemudian dilapisi dengan kain lain baru dipres agar bahan utama tidak mengkilap. Alat-alat yang digunakan untuk menyetrika menurut Goet Poespo (2009 : 37) antara lain : *Iron, Ironing Board* (meja setrika), *Sleeve Board* (meja setrika lengan baju), *Seam rol* (rol kampuh jahitan), *Tailor's ham*, *Ham's holder*, *Point presser*, *Wooden Clapper*, Setrika uap.

Berdasarkan penjelasan di atas, teknologi pengepresan adalah suatu cara untuk merapikan busana agar nampak lebih halus dan bagus. Misal dalam pembuatan busana pesta, teknologi pengepresan dilakukan setelah bahan dipotong yaitu pada saat penempelan kain pasir sebagai *interfacing* pada bagian cape, dan pada saat proses penjahitan serta setelah proses penjahitan selesai.

e. Teknik Pengemasan

Kemasan merupakan tampilan terakhir dari busana untuk diserahkan kepada konsumen. Fungsi pengemasan adalah untuk keamanan, untuk keindahan penampilan, dan untuk promosi.

5. Hiasan Busana

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai (value) yang tinggi terutama nilai keindahannya. Menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1982) hiasan busana adalah bagian-

bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan disain strukturnya, sedangkan menurut Widjiningsih (1982) disain hiasan busana merupakan disain terpakai yang dapat diterapkan pada berbagai busana.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada berbagai busana agar busana tersebut memiliki nilai (value) yang tinggi terutama nilai keindahan disain strukturnya.

a. Jenis Hiasan Busana Pesta

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) hiasan busana ada beberapa macam, yaitu: hiasan dari benang, kain, logam, kayu, plastik/mika, bahan istimewa (*Gim, Ribbing, Breeding*), hiasan Prada, dan hiasan manik-manik. Hiasan yang digunakan pada pembuatan busana pesta yaitu hiasan yang terbat dari logam dan hiasan manik-manik. Hiasan logam yaitu hiasan busana yang menggunakan bahan-bahan logam seperti ritsleting, kancing, gesper dan lain-lain. Hiasan manik-manik merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihiasi. Manik-manik secara garis besar dikelompokkan menjadi dua golongan, yakni manik-manik yang bernuansa tradisional dan kontemporer. Manik-manik yang bernuansa tradisional memiliki ciri; terbuat dari bahan alami, seperti kerang, kayu, monel, tulang hewan, biji-bijian, batu-

batuan, kristal mutiara alam, perunggu. Warnanya juga cenderung warna etnik, misalnya warna tanah, hijau daun, biru laut, merah tembaga, kuning emas, putih mutiara/perak. Sedangkan manik-manik yang bernuansa kontemporer memiliki ciri antara lain: terbuat dari bahan-bahan plastik atom melamin, kaca atau campuran bahan-bahan di atas, kadang-kadang juga kombinasi antara bahan alam dan bahan-bahan kimia, misalnya logam berlapis plastik warna dari manik-manik kontemporer ini sangat bervariasi dibandingkan dengan warna manik-manik tradisional. Bentuknya juga lebih beragam baik berbentuk geometris maupun bentuk-bentuk pengembangan lainnya, misalnya bentuk bunga, daun dan buah.

b. Cara Pemilihan Hiasan Busana Pesta

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) *garniture* busana sangat banyak jenis dan bentuknya. Oleh karena itu di dalam memilih hiasan harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Garnitur dipilih sesuai dengan nuansa dan karakteristik busana pokoknya. Misalnya busana yang bernuansa etnik, maka *garniture* juga dipilih yang bernuansa etnik
- 2) Garnitur busana sebaiknya juga disesuaikan dengan usia si pemakai. Renda-renda zig-zag, renda jalur, kancing warna-warni dan pita-pita sangat cocok untuk busana anak. Garnitur

sejenis jabot, free, ascot, renda plits dan lain-lain untuk orang dewasa.

- 3) Garnitur busana disesuaikan dengan kesempatan. Garnitur dengan nuansa emas sangat cocok untuk kesempatan pesta. Garnitur dengan komposisi yang sederhana lebih cocok untuk aktivitas bernuansa resmi, sedangkan garniture dengan komposisi meriah bervariasi cocok untuk kegiatan yang setengah resmi dan santai.
- 4) Garnitur disesuaikan dengan kondisi bentuk tubuh yang perlu ditonjolkan dan bentuk badan yang perlu disembunyikan. Misalnya mereka yang memiliki payudara besar, jika ingin disembunyikan maka jangan menggunakan hiasan busana di area tersebut.
- 5) Pemilihan garnitur juga disesuaikan dengan keadaan kenangan keluarga yang indah yang tidak harus mahal. Hal ini disesuaikan dengan kreatifitas seseorang.

c. Pelengkap Busana

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) pelengkap busana dapat digolongkan menjadi dua fungsi yaitu :

1. Pelengkap Busana Milineris

Milineris adalah pelengkap busana yang berfungsi selain untuk memperindah penampilan juga dapat berfungsi lain, seperti

sepatu, tas, topi, selendang, ikat pinggang, sarung tangan dan lain-lain.

2. Pelengkap Busana Aksesoris

Aksesoris adalah pelengkap busana yang berfungsi sebagai hiasan atau menambah keindahan pada busana saja, seperti anting, kalung, liontin dan lain-lain.

Menurut Puspa Sekar Sari (2012) penerapan macam hiasan(*Garnituur*) adalah :

- a. Tipuan mata untuk bahu serong: pilihlah hiasan dengan *strook* pada leher menutup bahu.
- b. Tipuan mata untuk leher panjang: pilihlah hiasan lajur dikerut dua sisi yang dipasang horizontal di dekat leher.
- c. Tipuan mata untuk buah dada kecil: memilih *strook* yang dipasang pada dada, baik dipasang horizontal maupun vertikal dengan dua tumpuk atau lebih.
- d. Tipuan mata untuk lengan panjang: memilih lajur yang dibuat membentuk gelombang yang dipasang pada ujung lengan baju.
- e. Tipuan mata untuk lengan kecil: memilih lengan panjang yang dilipit pada bagian tengah atau dikembangkan.

F. Pergelaran Busana

Menurut Sri Widarwati (1993) pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana

kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model hidup peragawan atau peragawati dengan tujuan tertentu.

Konsep pertunjukan busana antara lain meliputi :

1. Koreografi

Koreografi adalah suatu pola gerakan terstruktur yang digunakan dalam pertunjukan busana. Pertunjukan busana memerlukan seorang koreografer untuk mengatur model dan musik yang digunakan dalam pertunjukan busana ini yang disesuaikan dengan busana yang diperagakan.

2. Tata Panggung

Menurut Soegeng Toekio (1990) panggung adalah suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pertunjukan. Jenis dan tempat pertunjukan merupakan salah satu hal yang penting.

Menurut Sujawi Bastomi (1985:5) menyatakan bahwa tempat dalam pertunjukan atau panggung dibedakan menjadi tiga yaitu :

a. Arena

Panggung arena adalah pertunjukan yang diajikan ditempat yang letaknya sama tinggi dengan penonton atau lebih rendah dari penonton.

b. Panggung Tertutup (*proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai.

c. Panggung Terbuka

Panggung terbuka adalah tanpa pertunjukan tanpa dinding keliling. Berbagai kreasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan ditempat terbuka misalnya di tanah lapang, beranda rumah, pendopo, tengah-tengah gedung, atau dapat diadakan disebuah tempat yang landai dimana penonton berada dibagian bawah tempat tersebut.

d. Panggung (*cat walk/stage*)

Panggung adalah menjadi pusat perhatian, karena pada tempat itulah peragawati memperagakan busana. Panggung (*cat walk/stage*) tidak harus berupa panggung, namun sebaiknya pandangan penonton sejajar dengan ketinggianya, sehingga para peragawati dapat dilihat dari ujung kaki sampai rambut. Harus diperhatikan juga tempat penonton dan hiasan sekitar panggung (*cat walk / stage*) jangan sampai menghalangi pandangan penonton. Panggung (*cat walk/stage*) dibuat dalam berbagai bentuk, tetapi bentuk yang paling umum digunakan yaitu T,I,X,H,Y,U atau Z. pada umumnya bentuk berbentuk “T” maksudnya supaya memberikan keleluasaan kepada model untuk berjalan di atas panggung (*cat walk/stage*) yang arah jalan model tidak tertuju pada satu arah saja.

e. Latar Panggung (*background*)

Latar panggung (*background*) yang dimaksud ialah latar belakang panggung yang diberi logo tema pergelaran busana dan logo *sponsorship*. Tujuan dari latar belakang panggung (*background*) panggung adalah untuk meningkatkan produk yang ditampilkan baik dengan pengaturan mencolok *empahasing* barang dengan yang disajikan dan untuk menempatkan logo atau sponsor dan tema suatu pergelaran.

3. *Lighting*

Menurut Adimodel (2009) pembuatan *lighting* yang baik akan dapat membuat objek utama tampak menonjol dari objek-objek lain di sekelilingnya. Cahaya memiliki beberapa karakteristik yaitu:

- 1) *Standard Reflectory* yaitu lampu yang hanya dipasang *standard reflector* akan membuat cahaya yang jatuh menjadi sangat keras dan terarah.
- 2) *Softbox* yaitu penghasil cahaya yang lembut dan halus.
- 3) *Silver Umbrella* yaitu lampu yang dipasang *silver umbrella* memiliki karakteristik yang cukup keras , tapi penyebarannya cukup lebar dan merata.
- 4) *White Umbrella* yaitu Cahaya dengan *white umbrella* karakteristiknya agak lebih lembut dibandingkan *silver umbrella*.
- 5) *Transrparent Umbrella* yaitu lampu yang hasilnya mirip dengan *softbox*, yaitu cahaya yang halus.

- 6) *Snooty* yaitu cahaya yang dihasilkan karakteristiknya sangat keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit atau terarah.
- 7) *Honeycomby* yaitu cahaya yang akan disaring dan menyebabkan lebih halus jatuhnya pada objek. Arah jatuhnya cukup sempit dan terarah.
- 8) *Beauty Dish* yaitu pencahayaan dengan menggunakan *Beauty Dish* cukup halus dan merata. Arahnya tetap terkonsentrasi tapi penyebarannya luas.
- 9) *Ringflash* yaitu cahaya yang dihasilkan oleh *Ringflash* cukup keras dan penyebarannya merata. Dengan *ringflash* juga menghasilkan gambar yang nyaris tidak ada bayangannya, karena penyebarannya cahaya persis dari tengah-tengah.
- 10) *Standard Flash* dengan *Filter* yaitu cahaya yang jatuh akan berubah warnanya sesuai dengan filter yang digunakan. Biasanya filter digunakan untuk *Background* atau *Rim Light*.

4. Tata Suara

Tata suara sangat berpengaruh di dalam suatu pertunjukan dan pertunjukan. Tanpa tata suara pertunjukan tidak akan sempurna dan terkesan tidak hidup. Tujuan dari pemberian musik di dalam pertunjukan atau pertunjukan busana adalah sebagai berikut :

- a. Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada di dalam suatu busana.
- b. Menghidupkan suasana di dalam suatu pertunjukan.

- c. Memberikan pertolongan pada model di dalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu.
- d. Memeriahkan acara pertunjukan.

5. Model

Tugas utama seorang model adalah menjadi pencipta image. Sikap profesional seorang model dapat dilihat antara lain dari cara mengelola waktu dalam menjalankan pekerjaan, ketepatan dalam berekspresi, serta gerak dan pose yang diinginkan oleh pihak pemakai jasa. Selain bakat yang dimiliki, profesi model juga membutuhkan motivasi, disiplin, dedikasi, dan kemampuan komunikasi yang tinggi. Nilai-nilai tersebut yang akan membuat model dapat bekerja sama dengan baik bersama rekan kerja lainnya seperti desainer, koreografer (penata gerak), fotografer, perias wajah, atau sesama model. Syarat menjadi model yang baik adalah sebagai berikut:

- b. Kulit bersih dan sehat, terutama kulit wajah.
- c. Postur tubuh seimbang dan proporsional.
- d. Rambut, gigi, dan kuku terawat dengan baik

6. Proses Penyelenggaraan

a. Persiapan

- 1) Ketua panitia, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan acara pertunjukan busana dari awal kegiatan hingga akhir.

- 2) Wakil ketua panitia, yaitu orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan gelar busana dan orang yang bertanggung jawab untuk membentuk kerja panitia dari awal hingga akhir.
- 3) Sekretaris dan humas, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, pembuatan dan pengurusan surat-surat dan segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat.
- 4) Bendahara, yaitu orang yang bertugas membuat anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang.
- 5) *Announcer*, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pergelaran busana. *Announcer* ini biasanya merangkap sebagai seorang *Master of Ceremony (MC)*
- 6) Penanggung jawab peragawati dan ruang rias, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan peragawati, musik dan make up maupun ruang make up yang akan digunakan pada saat pergelaran berlangsung.
- 7) Penanggung jawab ruangan, yaitu orang yang bertanggung jawab dan menguasai segala keperluan secara teknis yang berhubungan dengan penyelenggaraan pergelaran busana, baik tata lampu, tata suara, dokumentasi, dekorasi dan lain-lain.

- 8) Penanggung jawab teknis, yaitu orang yang mengurus segala keperluan teknis untuk menyelenggarakan show.

b. Pembuatan Job Description

Setelah kepanitiaan terbentuk kemudian panitia perlu membuat job description untuk program kerja anggotanya. Sebelum kepanitiaan dibentuk ada beberapa syarat untuk mengurangi kelemahan dalam suatu kepanitiaan, yaitu :

- 1) Memberi tahu anggota tentang kedudukannya dan tugasnya dalam proses pengambilan keputusan dalam pemecahan masalah.
- 2) Setiap anggota disadarkan ketertarikan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai acara.
- 3) Anggota panitia dilatih bekerjasama dalam suatu proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.
- 4) Kepanitiaan dalam suatu tim memiliki kedudukan yang sama untuk menyelesaikan tugas. Ketua sebagai koordinator bukan kepalanya.
- 5) Ketua panitia yang dipilih mempunyai jiwa kepemimpinan yang cukup tinggi untuk menyelenggarakan kerjasama diantara anggota-anggotanya.
- 6) Memberitahukan jadwal dan acara pembahasan sebelum pelaksanaan tugas kepada anggotanya.

- 7) Memberi bantuan dan dukungan pada anggota yang diberikan oleh pemimpin yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.
- 8) Memupuk hubungan baik antara anggota dalam suatu kepemimpinan.

c. Menentukan Tema

Penyelenggaraan pertunjukan busana pasti mempunyai tema. Tema harus sesuai dengan trend dan sumber ide yang akan ditampilkan pada pertunjukan.

d. Menentukan Waktu dan Tempat

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986:93) tempat penyelenggaraan pertunjukan busana juga memegang peranan penting. Hal yang harus diperhatikan yaitu siapa yang akan diundang dan akan datang, apakah kedudukan sosial para undangan sama atau tidak. Selain itu, tempat penyelenggaraan pertunjukan busana tergantung pada pakaian yang akan dipertunjukkan. Untuk memilih tempat perlu mencari tempat yang dapat menampung jumlah penonton yang hadir. Sehingga jumlah penonton yang hadir menentukan besar gedung yang akan dipilih. Selain itu tempat tersebut dapat menyediakan tempat parkir, mempunyai podium atau panggung dan dilengkapi dengan piano atau alat musik lain untuk mengiringi pertunjukan busana.

e. Perencanaan Anggaran

Setiap pertunjukan busana mempunyai daftar barang yang harus dibeli untuk memudahkan jalannya pertunjukan dibuat perencanaan anggaran. Perencanaan anggaran dibuat agar dapat meminimaliskan biaya yang harus dikeluarkan serta menanggulangi kerugian.

f. Pelaksanaan

Pelaksanaan pertunjukan busana terdiri dari penilaian gantung, panggung juri, gladi bersih serta pertunjukan busana.

g. Evaluasi

Kegiatan ini adalah mengevaluasi kekurangan dan kesalahan pada saat pertunjukan berlangsung. Kegiatan ini dilakukan setelah pertunjukan selesai.

7. Karakter Penyelenggaraan

Menyelenggarakan pertunjukan busana menurut Sri Ardiati Kamil (1986) dibagi menjadi dua macam yaitu :

a. *Program non-sponsor*

Penyelenggaraan pertunjukan busana dengan program ini semata-mata dilakukan oleh pihak penyelenggara sendiri tanpa kerja sama dengan pihak lain. Keuntungan penyelenggaraan program non-sponsor ini adalah dapat menggunakan bahan tekstil, maupun pemilihan warna dan lain-lain menurut selera disainer, dan tidak terikat oleh siapa-siapa. Namun

kekurangannya yaitu segala pengeluaran ditanggung oleh pihak penyelenggara sendiri.

b. *Program sponsor*

Pergelaran busana dengan program ini dilaksanakan bersama antara pihak disainer dengan pihak lain. Program sponsor dibedakan menjadi sponsor tunggal dan sponsor bersama.

Karakter penyelenggaraan merupakan *entertainment* (menghibur), *Excitement* (mengesankan) dan *Enterprise* (kesiapan menanggung resiko).

8. *Ticketing*

Tiket merupakan kartu atau slip kertas yang digunakan agar bisa memasuki suatu lokasi atau even. Tiket yang disediakan ada 3 macam yaitu :

- a. Tiket Reguler
- b. Tiket VIP
- c. Tiket Fotografer

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA DAN PERGELARAN

A. Konsep Penciptaan Disain

Penciptaan disain busana pesta malam dengan konsep penerapan tema pergelaran busana yang akan dilaksanakan yaitu *Authenture* (*Authenticity for human nature*). Tema menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi atau karakter seseorang dalam menghadapi perubahan teknologi yang semakin maju namun tetap tidak meninggalkan keberagaman budaya yang sudah ada dari dulu. Tema *Authenture* diterapkan pada kain tradisional batik dengan motif parang yang mengangkat budaya Indonesia. Konsep tema yang diambil berkaitan dengan *trend Forecasting* tahun 2016/2017 yaitu *Resistance* yang merespon perkembangan pola pikir masyarakat yang berupaya melindungi diri. Tema *Refugium* menunjukkan bentuk *pod* (membungkus) yang terinspirasi dari suatu kelompok yang sering berpindah tempat, pada sub tema *Armadillo* yang terinspirasi dari hewan trenggiling penulis mengambil sumber ide yaitu hewan *Armadillo*. *Trend Resistance*, tema *Refugium* dan sub tema *Armadillo* yang bersumber ide hewan *Armadillo* diterapkan pada busana bagian lengan yang berbentuk seperti cangkang dengan kombinasi warna *camel* sehingga berfungsi melindungi bagian yang ada di dalamnya. Disain yang diciptakan berupa *coat* dan *gaun* dengan siluet A line. Disain yang diciptakan dengan memperhatikan tema, tren, sub tema dan sumber ide akan diwujudkan dalam bentuk gambar dengan membuat *moodboard* terlebih

dahulu agar dalam mencipta disain tidak jauh dari konsep sub tema yang telah ditentukan.

Sumber ide hewan *Armadillo* yang digunakan pada busana pesta malam diterapkan pada lengan yang berbentuk seperti cangkang hewan *Armadillo*. Dengan pemilihan warna coklat dan kombinasi warna camel yang menunjukkan warna cangkang hewan *Armadillo* yang melindungi organ tubuh di dalamnya dengan kulit yang keras seperti benteng. Penulis mengembangkan sumber ide dengan cara disformasi. Disformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses disformasi dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan disain yang semakin sederhana.

Look yang digunakan dalam pembuatan disain adalah *Pod look*. *Pod* artinya setangkup kulit yang membungkus kacang sejenis polong. *Pod look* maksudnya adalah tampilan yang meniru atau menyerupai bentuk kulit kacang yang melindungi isi di dalamnya. Penerapan *pod look* ditunjukkan pada lengan mantel yang memberi kesan membungkus dan melindungi. Pembuatan busana ini diterapkan *style classic dramatic*. Gaun yang terdiri dari *gaun* dan mantel (*coat*) dengan penggunaan bahan kanvas dengan warna netral yang memperlihatkan kesan *classic* pada busana pesta. *Style dramatic* diperlihatkan melalui krah *turtle* dengan *ritsliting* berwarna emas yang menutupi sebagian leher. Penggunaan motif batik parang dan gabungan kedua

style maka akan didapat suatu disain yang bersifat *simple* namun tetap terlihat kuat, tegas dan tenang. Disain dibuat untuk wanita memiliki postur tubuh tinggi dan langsing, serta usia 20-25 tahun yang berkepribadian mantap. Disain dibuat dengan tipuan mata kerah turtle yang menutupi leher. Disain yang dibuat untuk si pemakai sesuai penerapan *style* dengan karakteristik menggunakan warna netral, busana terkesan unik dan menggunakan hiasan busana maupun aksesoris dengan warna emas dan tembaga yang menunjukkan kesan *dramatic*.

Penerapan unsur-unsur disain yang diwujudkan dalam penciptaan disain busana pesta malam yaitu garis yang digunakan dalam disain busana adalah garis-garis tegas seperti garis vertikal, horizontal dan diagonal. Garis –garis ini berkesan tegas, kokoh dan kuat yang sesuai dengan karakter dari tema yang diambil. Arah garis ini merupakan garis lurus ke atas (vertikal) memberi kesan langsing dan si pemakai terlihat lebih tinggi. Busana pesta terdiri dari *two pieces* yaitu bagian dalam dan bagian luar (*coat*), bagian dalam yaitu *gaun* yang membentuk pas badan. Bagian luar yaitu mantel yang membentuk siluet A line dengan kerah *turtle*. Ukuran *gaun* atau busana pesta malam *gaun* yaitu *kini* dan *coat* yaitu *mid* dengan lengan panjang sampai pergelangan tangan serta kerah menutupi sebagian leher. Warna yang digunakan adalah warna-warna netral dari sub tema *Armadillo*. Warna-warna tersebut adalah kombinasi warna camel dan warna netral. Tekstur yang digunakan termasuk tekstur yang tidak terlalu kaku dan tebal karena menggunakan kain kanvas pada mantel yang memberi kesan tegas. Selain itu ada pula penggunaan kain

katun yang memiliki tekstur halus yang digunakan pada *gaun* pada busana pesta.

Selain unsur disain, penerapan prinsip-prinsip disain yang diwujudkan dalam penciptaan disain busana pesta malam yaitu keselarasan warnacamel pada kain kanvas dan camel pada kain drill. Kesimbangan dalam busana adalah keseimbangan simetris, yaitu keseimbangan warna dan bentuk detail bagian kanan dan kiri sama. Pengulangan yang terdapat pada warna yaitu warna detail lengan dan warna *list* pada bagian bawah mantel. Pusat perhatian busana pesta malam ini terletak pada bentuk lengan yang dibuat dengan kombinasi warna berbeda.

B. Konsep Pembuatan Busana

Konsep pembuatan busana ini adalah adi busana, yaitu busana dengan teknik tingkat tinggi dan sebagian besar pengerjaannya menggunakan tangan. Metode pembuatan pola busana ini menggunakan konstruksi pola busana sistem praktiskarena pola ini mudah dibuat dan nyaman digunakan. Bahan untuk membuat busana harus menyesuaikan dengan disain yang dibuat, pemilihan bahan yang tepat dan berkualitas akan membuat busana yang dibuat menjadi busana yang luar biasa. Penulis memilih bahan yang bertekstur untuk bahan busana pada pembuatan busana pesta malam. Bahan bertekstur diterapkan pada bahan kanvas dan bahan batik dengan motif parang rusak barong kedua bahan tersebut bertekstur, bahan yang dipilih adalah yang bahan yang tidak mengkilap. Warna yang dipilih adalah warna yang telah ditetapkan sesuai disain yang dibuat yaitu warna camel. Teknik

pemotongan busana adalah secara satu per satu. Teknologi busana menggunakan teknik *interfacing* berperekat. Teknologi pelapisan (*lining*) menggunakan teknik lekat yaitu teknik pemasangan antara bahan utama dengan *lining* dijahit menjadi satu menggunakan bahan *errow*. Penyelesaian pada busana dengan disum pada kelim busana bagian lengan. Hiasan busana yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam adalah manik-manik payet, ritsliting dan kancing tekan yang berwarna tembaga yang menunjukkan kesan *dramatic*.

C. Konsep Penyelenggaraan Pargelaran

Pergelaran busana dengan tema *Authenture* diselenggarakan dalam rangka ujian praktik mata kuliah Proyek Akhir jenjang S1 dan Tugas Akhir jenjang D3. Pergelaran busana diselenggarakan di dalam ruangan (*indoor*) dengan pertimbangan agar penonton lebih fokus pada acara pertgelaran busana, menghindari cuaca yang tidak menentu seperti hujan, dan angin yang dapat merusak penataan panggung. Panggung pertgelaran busana berbentuk T agar memberikan keleluasaan peragaan busana, selain itu pengunjung dapat melihat detail busana yang diperagakan dan arah dari peragaan busana tidak tertuju pada satu arah saja. Pemilihan lighting saat pertgelaran yaitu menggunakan *Standard flash* dengan *filter* cahaya yang jatuh akan berubah warnanya sesuai dengan *filter* yang digunakan *Softbox*, menghasilkan cahaya yang lembut dan halus. Satu *ligting* digunakan untuk menyorot yaitu polo spot, *lighting* yang akan meyorot model dan busana langsung *lighting* terletak di balkon (*moving head*), penggunaan 4 *lighting* diletakan dibagian lantai

panggung (*parlead*), 4 *lighting* diletakkan pada bagian bagian depan panggung yang berada pada bagian kanan dan kiri. Musik pada pertunjukan ini menggunakan musik *beat* yang sesuai dengan tema pertunjukan agar memudahkan para model mengatur langkahnya dan agar menghidupkan suasana pertunjukan. Latar belakang panggung diberi logo dari tema besar pertunjukan busana *Authenture* dan logo UNY. Penataan kursi penonton disesuaikan dengan kondisi ruangan pertunjukan busana. Pertunjukan busana diselenggarakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan pertimbangan lokasi yang terjangkau.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. PROSES

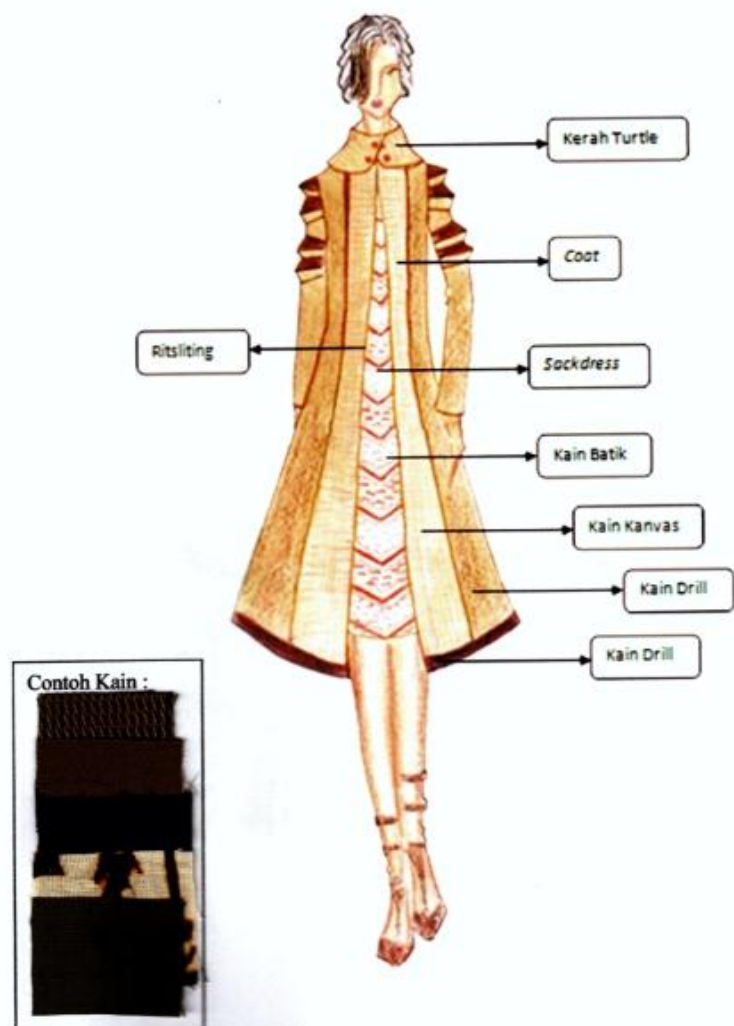
1. Penciptaan Disain

Langkah pertama yang harus dilakukan dalam pembuatan suatu disain adalah mencari inspirasi atau sumber ide, sumber ide yang dipilih dalam pembuatan busana pesta ini adalah *Armadillo*. *Armadillo* adalah hewan yang memiliki cangkang keras yang digunakan untuk melindungi diri ketika dalam bahaya. Langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah mencari referensi sebanyak-banyaknya mengenai sumber ide. Sumber ide tersebut selanjutnya dituangkan dalam sebuah *moodboard*, yaitu kumpulan inspirasi berbentuk gambar yang meliputi sumber ide, *trend*, *style*, unsur dan prinsip disain yang akan digunakan dalam pembuatan disain busana. Gambar-gambar yang akan ditempel berupa warna-warna yang akan digunakan, siluet busana, hiasan busana, aksesoris dan bahan yang akan digunakan.

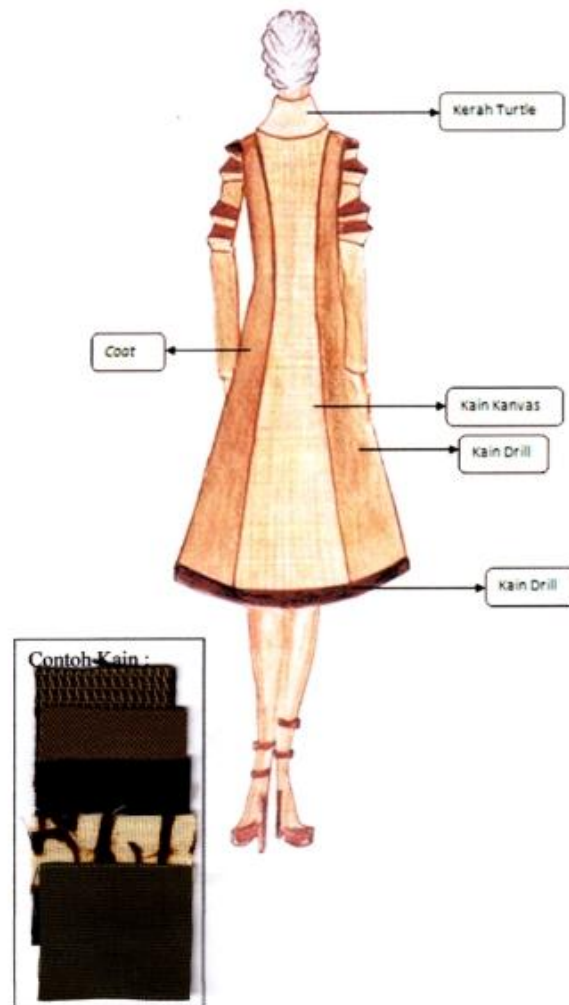
Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat *moodboard* antara lain : mencari gambar yang menjadi inspirasi dalam pembuatan disain, kertas karton ukuran A3, kertas manila ukuran A3, lem kertas, gunting kertas, papan pemingkai, dan plastik mika. Sedangkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat disain adalah : kertas gambar ukuran A4 dan A3, pensil, penghapus, dan pensil warna.



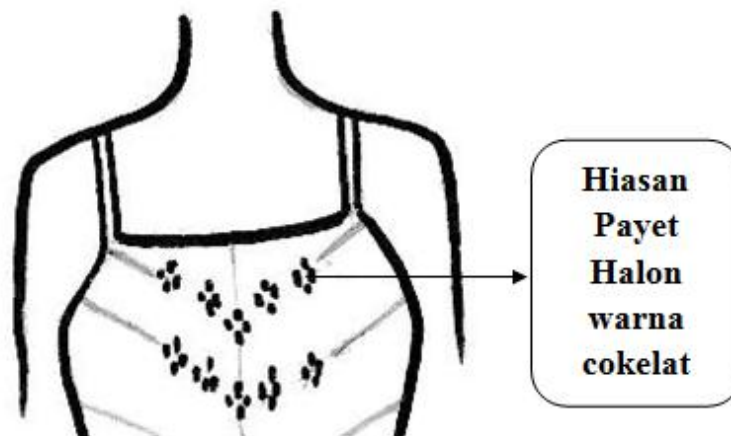
Gambar 6. *Design Sketcing* Tampak Depan



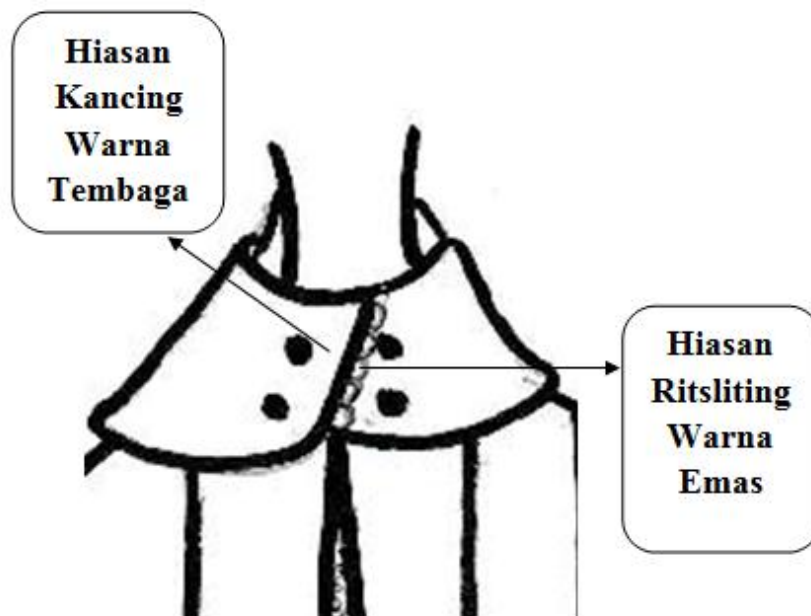
Gambar 7. *Presentation Drawing* Tampak Depan



Gambar 8. *Presentation Drawing* Tampak Belakang



Gambar 9. Disain Hiasan Gaun



Gambar 10. Disain Hiasan Mantel (*Coat*)

2. Pembuatan Busana

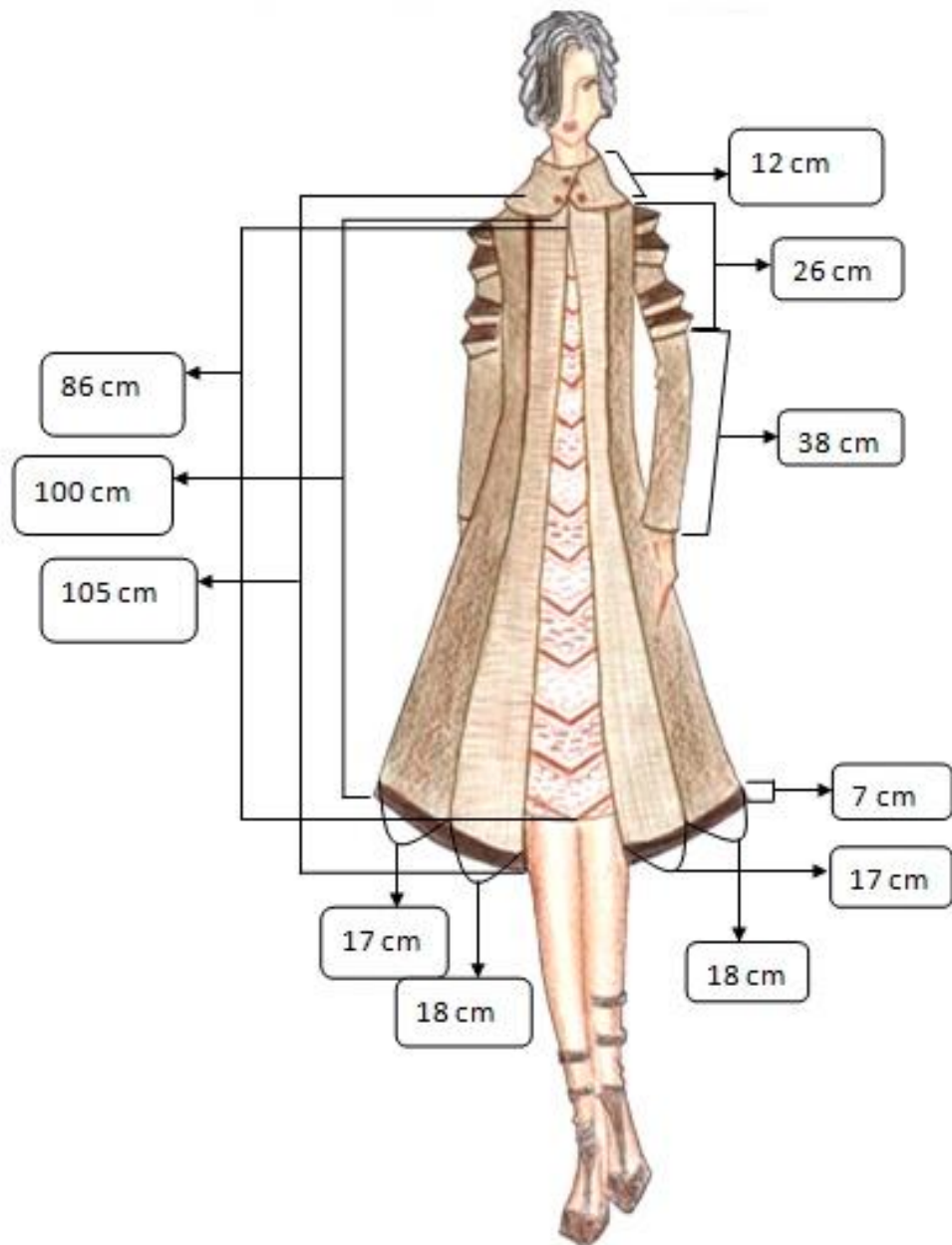
Proses pembuatan busana dimulai dengan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan. Proses pembuatan busana pesta malam ini meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan dan harga serta penyusutan bahan. Pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, dan penyambungan, evaluasi proses I, penjahitan dan evaluasi tahap II. Evaluasi meliputi keseluruhan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan persiapan pelaksanaan.

1. Persiapan

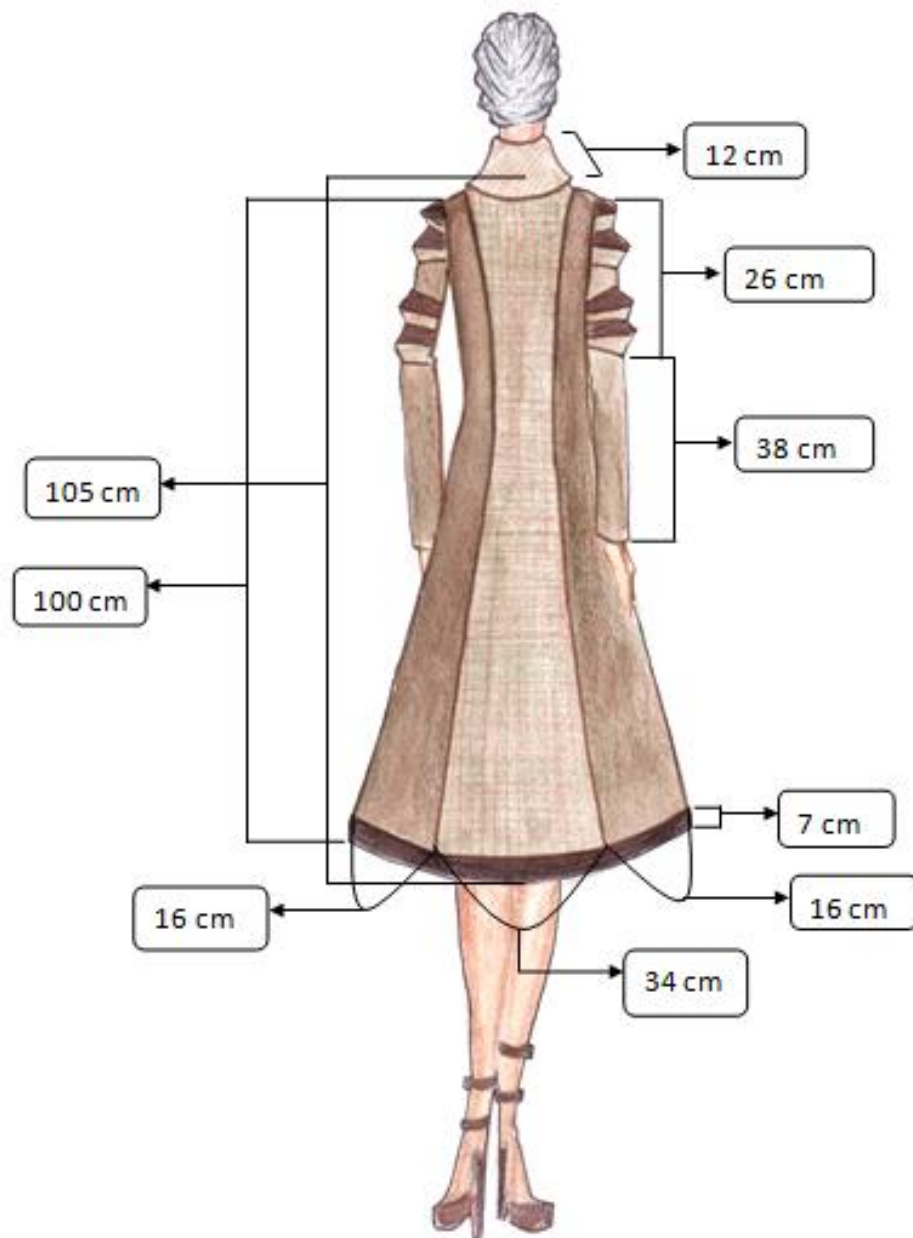
Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta dengan sumber ide hewan *Armadillo* meliputi :

a. Pembuatan Gambar Kerja

Pembuatan disain kerja pada proses pembuatan busana adalah membuat disain dengan menggambar detail-detail busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian-bagian busana agar mencapai hasil kerja yang sempurna. Tujuan membuat disain kerja adalah untuk memberikan petunjuk dan pedoman dalam pembuatan busana. Disain kerja untuk penciptaan busana pesta malam ini adalah :



Gambar 11. Gambar Kerja Busana Tampak Depan



Gambar 12. Gambar Kerja Busana Tampak Belakang

b. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan agar busana yang dikenakan sesuai dengan model dan nyaman untuk dikenakan serta menentukan peletakkan hiasan maupun pembuatan garis hias agar letak hiasan maupun garis hias lebih rapi dan sesuai yang diinginkan. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan penterbuan dan meteran. Sebelum melakukan pengukuran, terlebih dahulu memperhatikan busana dan barang-barang yang dikenakan model. Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta untuk dengan sumber *Armadillo* adalah :

- 1) Lingkar Leher : 36 cm
- 2) Lingkar Badan : 80 cm
- 3) Lingkar Pinggang : 68 cm
- 4) Lingkar Panggul : 98 cm
- 5) Lebar Muka : 32 cm
- 6) Panjang Muka : 30 cm
- 7) Lebar Punggung : 35 cm
- 8) Panjang Punggung : 37 cm
- 9) Panjang Bahu : 11 cm
- 10) Panjang sisi : 18 cm
- 11) Lingkar kerung lengan : 45 cm
- 12) Panjang Lengan : 60 cm

- 13) Lingkar Pergelangan Tangan: 24 cm
- 14) Panjang Gaun I : 105 cm
- 15) Panjang Gaun II : 100 cm
- 16) Tinggi Panggul : 25 cm
- 17) Lingkar Lutut : 92 cm

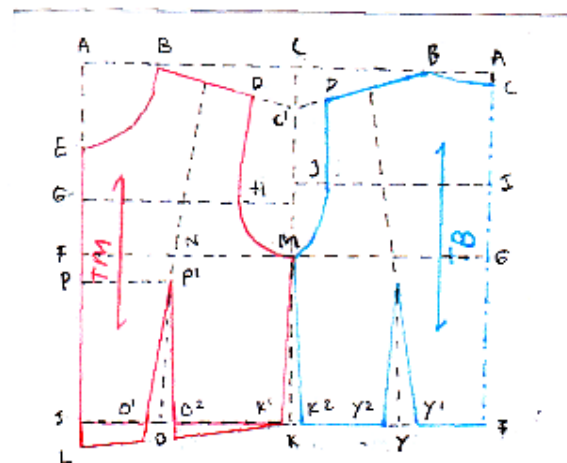
c. Pembuatan Pola Busana

Pembuatan Pola busana pesta dengan sumber ide *Armadillo* ini menggunakan pola konstruksi. Pembuatan pola yang baik, harus memperhatikan beberapa hal-hal berikut :

- 1) Pengambilan ukuran harus dilakukan dengan cermat dan teliti dengan menggunakan penterban sebagai alat pembantu.
- 2) Penggunaan garis lengkung harus luwes, dan dapat dibantu dengan penggaris lengkung.
- 3) Perhitungan dan pemecahan pola harus cermat. Untuk menggambar pola kecil digunakan skala 1 : 8

Pola yang digunakan untuk pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Armadillo* yaitu:

1) Pola Dasar Badan



Gambar 13. Pola Dasar Sistem Soen Skala 1:8

(Widjiningsih dkk,1994)

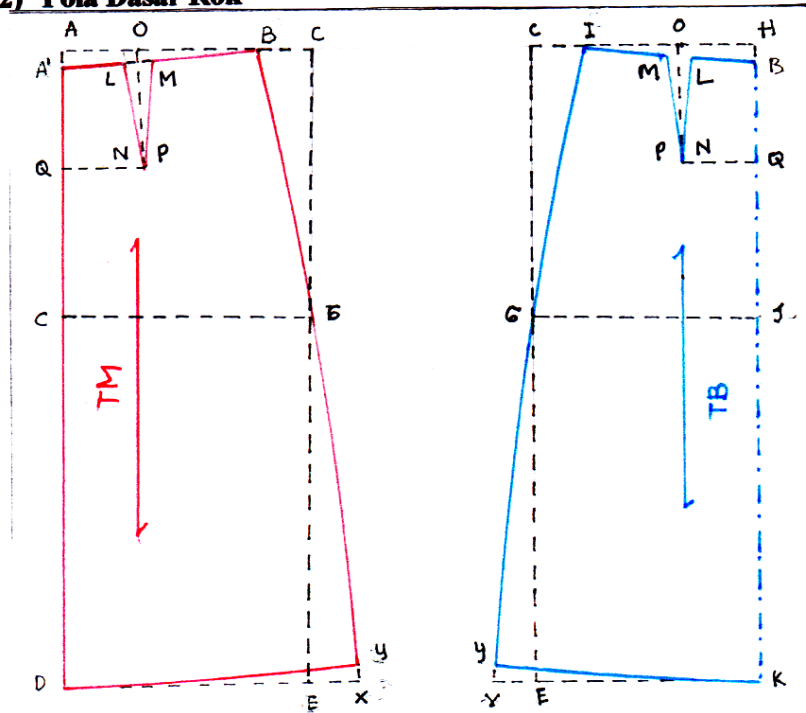
Keterangan Pola Dasar Badan Bagian Depan

A-B	= $\frac{1}{6}$ lingkaran leher + 0,5 cm
A-E	= A-B + 1 cm
B-C	= Lebar bahu
C-D	= Turun 3,5 cm
A-F	= $\frac{1}{2}$ panjang punggung + 1,5 cm
E-G	= G-F (tengah-tengah EF)
G-B	= $\frac{1}{2}$ lebar dada
F-J	= $\frac{1}{4}$ lingkaran badan + 1 cm
F-J	= I-K = $\frac{1}{2}$ panjang punggung, J-L = turun 3cm
J-M	= Tinggi Puncak
M-N	= Jarak payudara
LD1 + D2K1	= $\frac{1}{4}$ Lingkaran Pinggang + 1 cm

Keterangan Pola Dasar Badan Bagian Belakang

J-K-F	= $\frac{1}{2}$ lingkaran badan
F-C	= Panjang punggung
A-B	= $\frac{1}{6}$ lingkaran leher + 0,5 cm
B-E	= Lebar bahu
D-E	= Turun 3,5 cm
C-G	= $\frac{1}{2}$ panjang punggung
I-J	= $\frac{1}{2}$ lebar punggung
G-J	= $\frac{1}{4}$ lingkaran badan - 1 cm
FY1+Y2K2	= $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang - 1 cm

2) Pola Dasar Rok



Gambar 14. Pola Dasar Rok Sistem Soen Skala 1:8

(Soekarno,2007)

Keterangan Pola Dasar Rok Bagian Depan

A - A' = Turun 1,5 cm

A' - B = $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 1 cm + kupnat

A' - C = Tinggi Panggul

A' - D = Panjang rok

C - G = $\frac{1}{4}$ Lingkaran Panggul + 1 cm

E - X = 5 cm, X - Y = Naik 1 cm

A' - L = $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang + 1cm

L - M = Lebar Kupnat = 3cm

M - P = Panjang kupnat

Keterangan Pola Dasar Rok Bagian Belakang

H - H' = Turun 1,5 cm

H' - I = $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang - 1 cm + kupnat

H' - J = Tinggi Panggul

H' - K = Panjang rok

J - G = $\frac{1}{4}$ Lingkaran Panggul - 1 cm

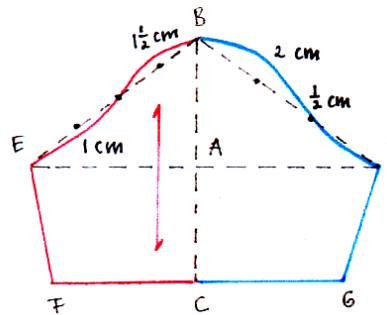
E - V = 5 cm, V - Y = Naik 1 cm

H' - L = $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang + 1 cm

L - M = Lebar Kupnat = 3 cm

M - P = Panjang kupnat

3) Pola Dasar Lengan



Gambar 15. Pola Dasar Lengan Sistem Praktis Skala 1:8

(Widjiningsih dkk,1994)

Keterangan Pola Dasar Lengan

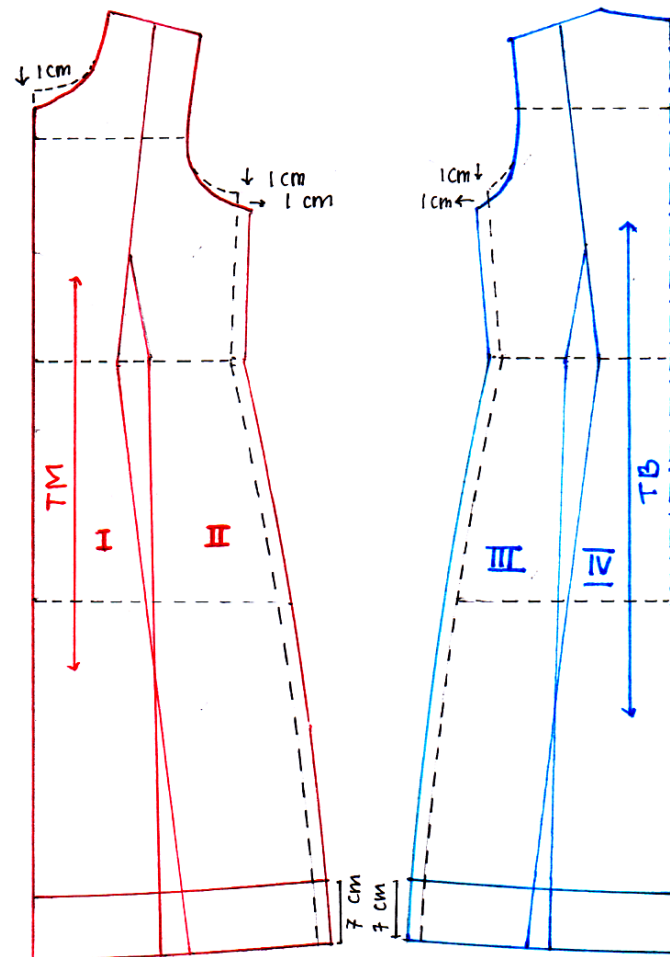
A-B = Tinggi Puncak

B-C = Panjang Lengan

B-E (B-D) = $\frac{1}{2}$ Lingkar Lengan

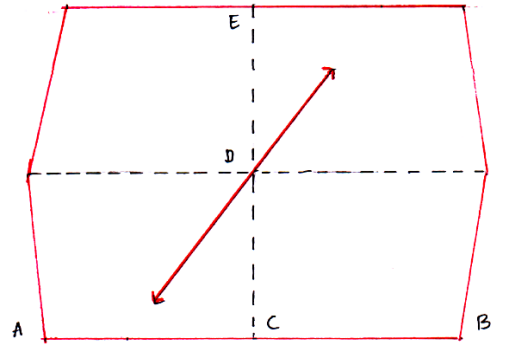
C-F (C-G) = $\frac{1}{2}$ Lingkar Lengan Bawah

d) Membuat Pola Coat



Gambar 16. Membuat Pola Coat Bagian Depan dan Belakang

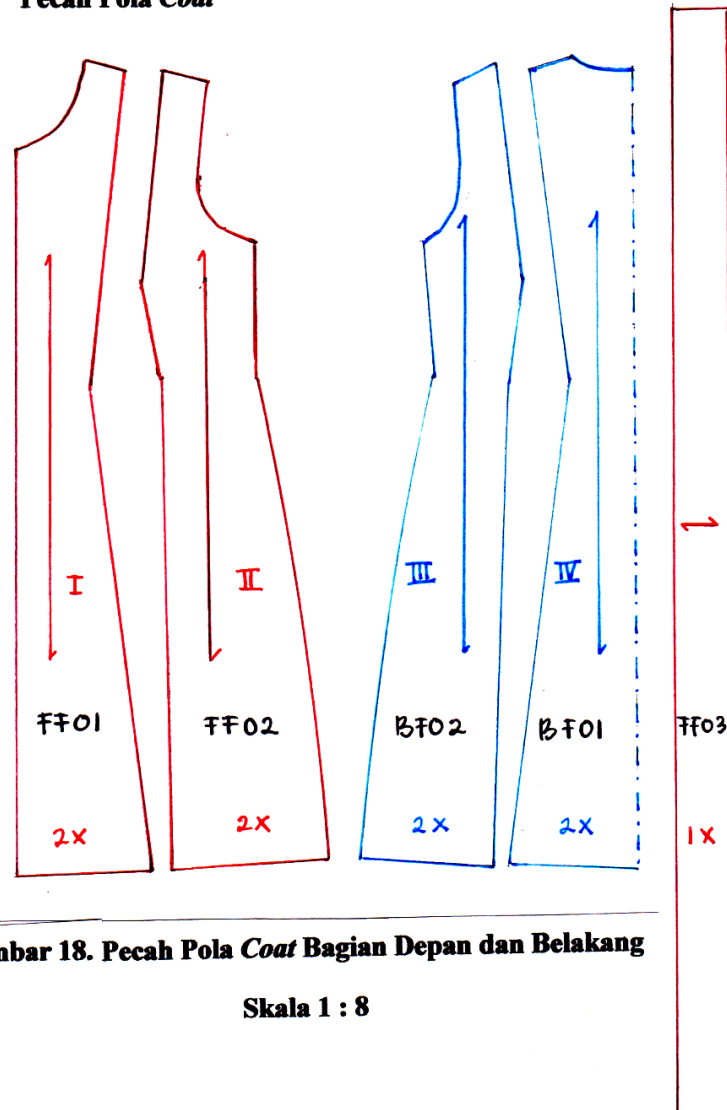
Skala 1 : 8

e) Pola Kerah *Turtle***Gambar 17. Pola Kerah *Turtle* skala 1:8****Keterangan Pola Kerah *Turtle***

A-B = Lingkar Leher

CD = Lebar Kerah

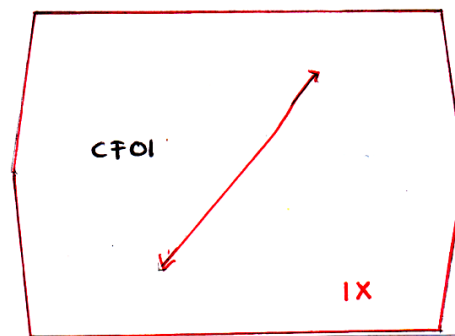
f) Pecah Pola Coat



Gambar 18. Pecah Pola Coat Bagian Depan dan Belakang

Skala 1 : 8

g) Pecah Pola Kerah



Keterangan:

FF = Front Fabric

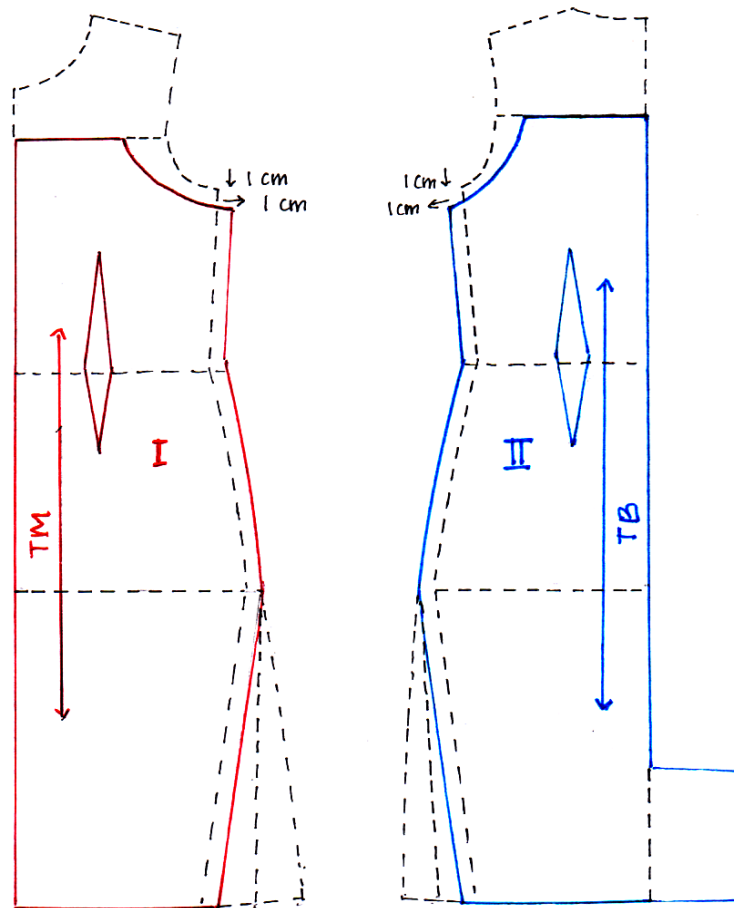
BF = Back Fabric

CF = Collar Fabric

Gambar 19. Pecah Pola Kerah Turtle

Skala 1 : 8

h) Membuat Pola Gaun



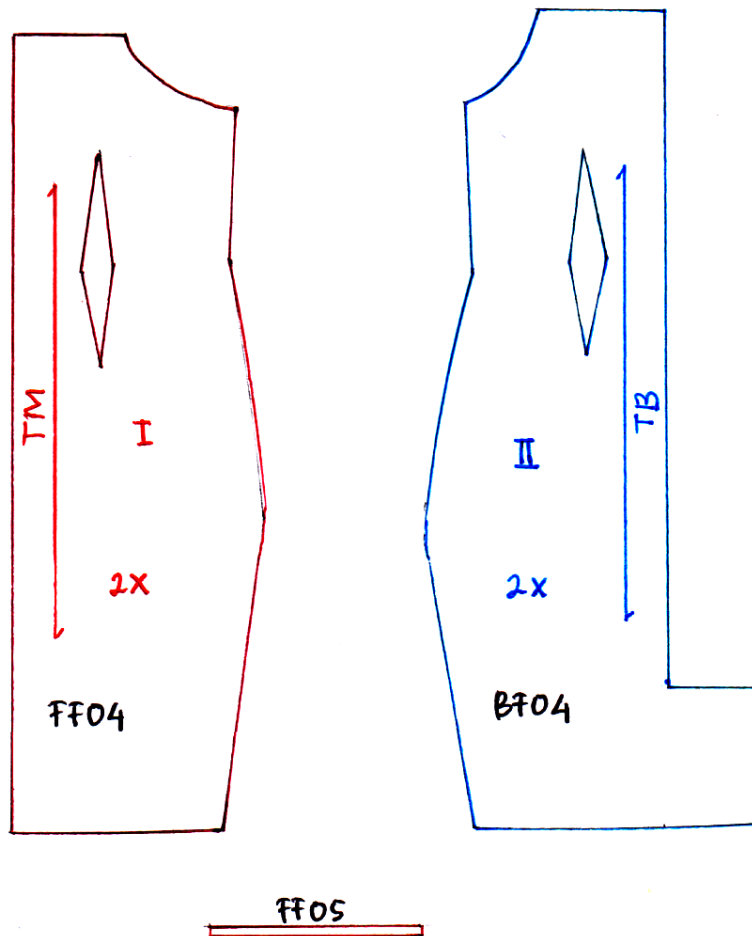
Gambar 20. Membuat Pola Gaun Bagian Depan dan Belakang Skala 1:8

i) Pecah Pola Gaun

Keterangan :

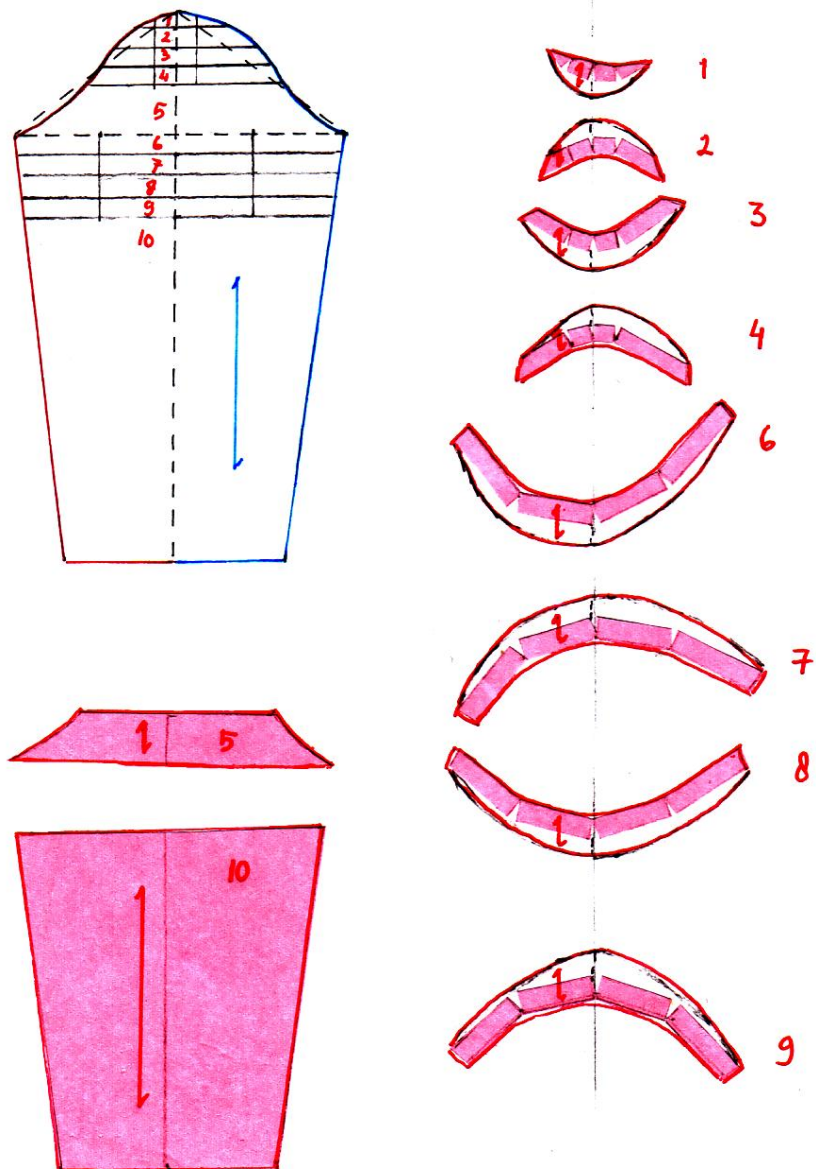
FL = Front Lining

BL = Back Lining



Gambar 21. Pecah Pola Gaun Bagian Depan dan Belakang Skala 1:8

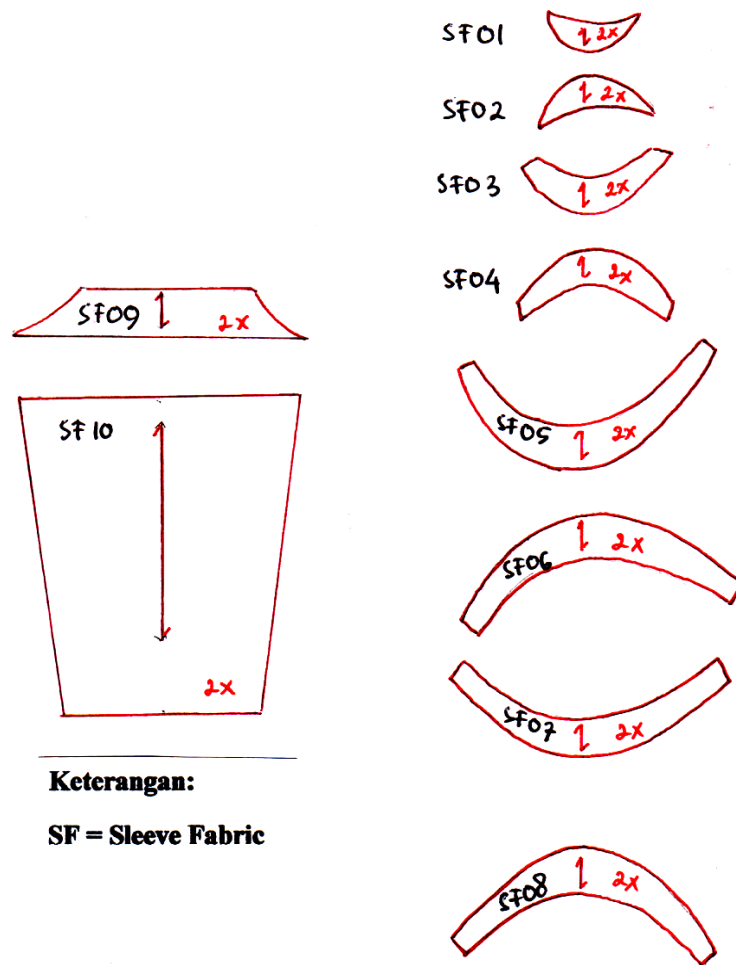
j) Mengubah Pola Lengan



Gambar 22. Mengubah Pola Lengan

Skala 1 : 8

k) Pecah Pola Lengan



Keterangan:

SF = Sleeve Fabric

Gambar 23. Pecah Pola Lengan

Skala 1 : 8

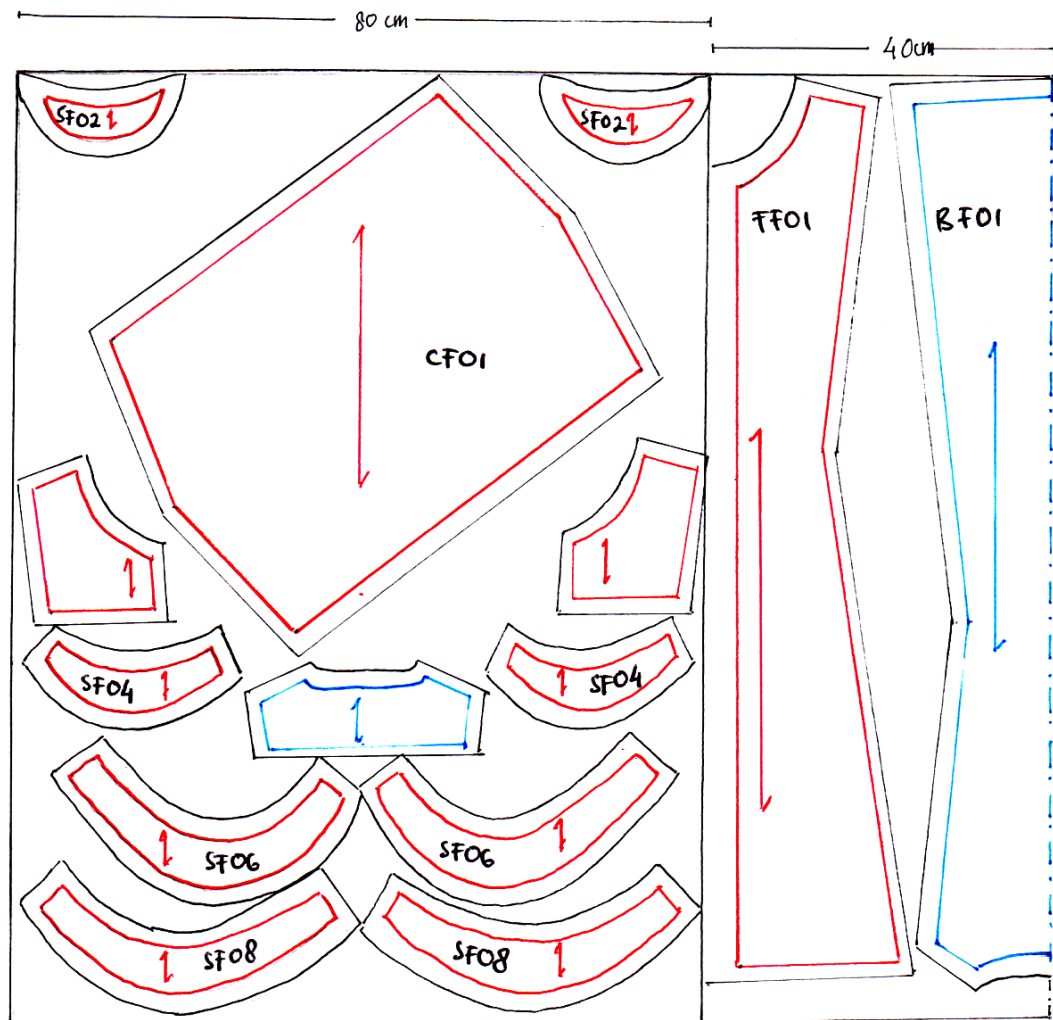
c. Perancangan Bahan

Merancang bahan adalah merancang seberapa cukupnya bahan yang diperlukan untuk suatu model tertentu sekaligus dapat mengetahui letak potongan-potongan yang diperlukan sesuai dengan modelnya.

Adapun langkah merancang bahan yaitu :

- 1) Arah serat kain harus diperhatikan
- 2) Menyiapkan pola dan kertas payung dengan ukuran skala 1:8.
- 3) Meletakkan pola diatas kertas payung dan menghitung banyaknya bahan yang diperlukan untuk tiap pola, lengkap dengan kampuh dan kelimnya.
- 4) Mengukur berapa banyaknya bahan yang diperlukan.

1. RANCANGAN BAHAN



Keterangan:

SF = Sleeve Fabric

CF = Collar Fabric

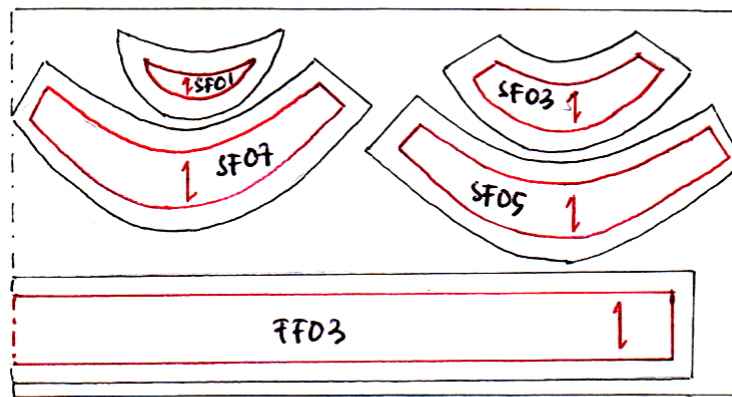
FF = Front Fabric

BF = Back Fabric

Panjang Kain: 110 cm

Lebar Kain : 160 cm

**Gambar 24. Rancangan Bahan Kanvas untuk Coat,
Lengan dan Kerah Skala 1 : 8**

Keterangan:**FF = Front Fabric****Panjang Kain : 40 cm****SF = Sleeve Fabric****Lebar Kain : 150 cm****Gambar 25. Rancangan Bahan Drill untuk Lengan dan List****Skala 1 : 8**

Panjang Kain: 110 cm

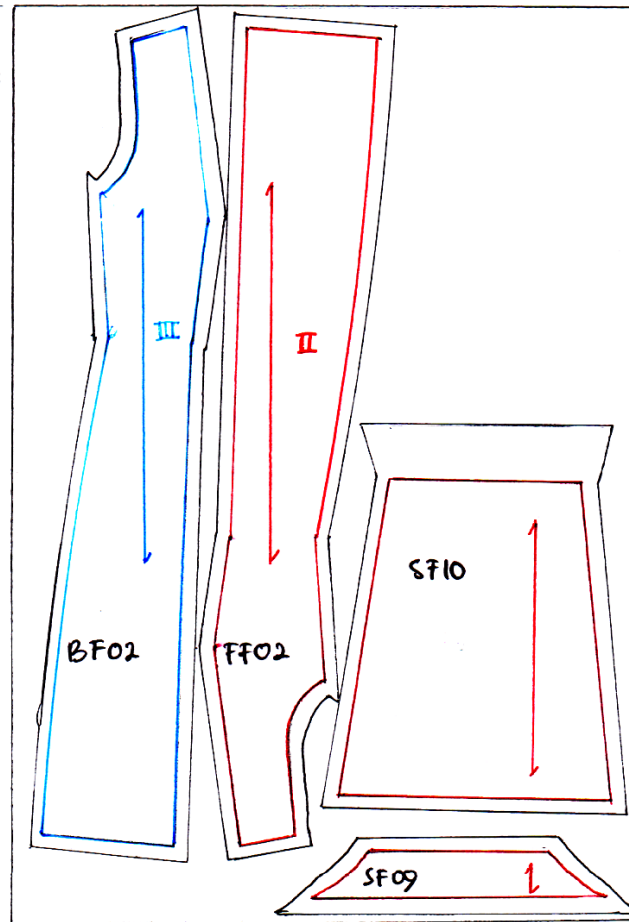
Lebar Kain : 150 cm

Keterangan:

SF = Sleeve Fabric

FF = Front Fabric

BF = Back Fabric



**Gambar 26. Rancangan Bahan Drill untuk Coat Bagian Depan,
Belakang dan Lengan Skala 1 : 8**

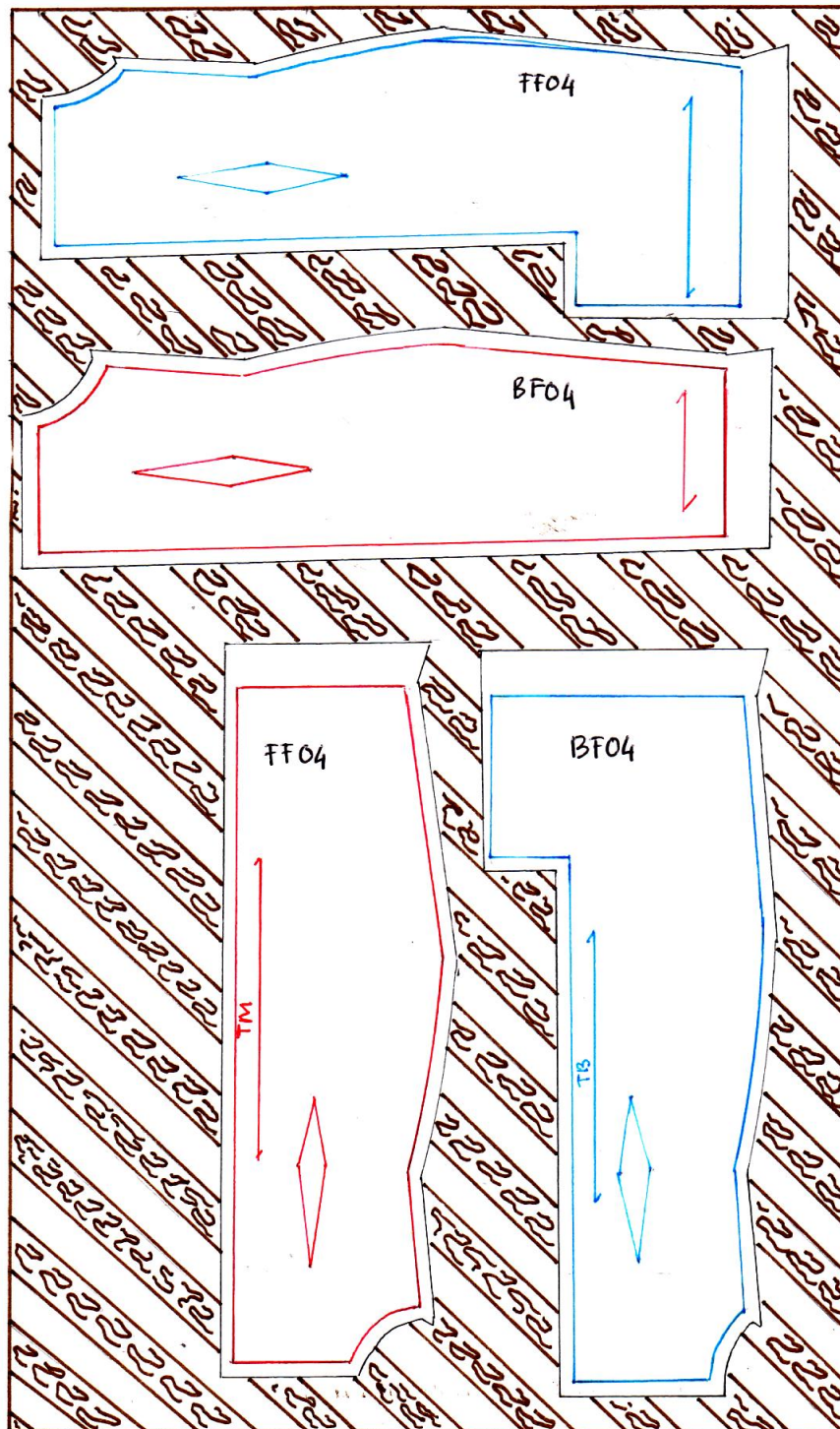
Keterangan:

FF = Front Fabric

BF = Back Fabric

Panjang Kain : 2 m

Lebar Kain : 110 cm

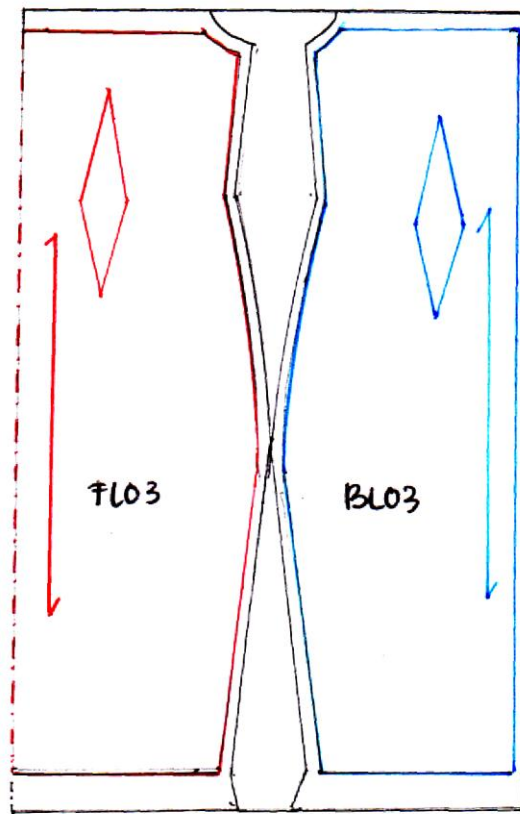


Gambar 27. Rancangan Bahan Batik untuk Gaun Skala 1:8

2. RANCANGAN BAHAN *LINING* (FURING)



Gambar 28. Rancangan Bahan *Errow* untuk *Coat* Skala 1 : 8



Panjang Kain: 90 cm

Lebar Kain : 115 cm

Keterangan:

FL = Front Lining

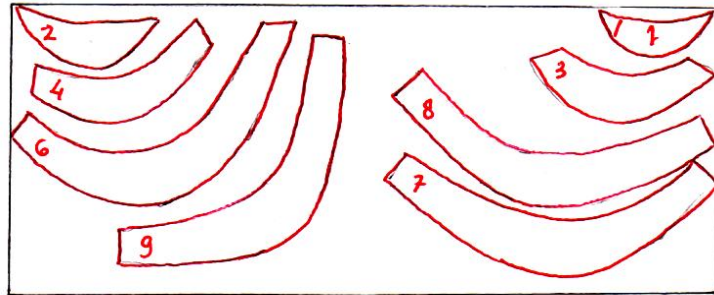
BL = Back Lining

Gambar 29. Rancangan Bahan untuk Gaun Skala 1:8

3. RANCANGAN BAHAN INTERFACING

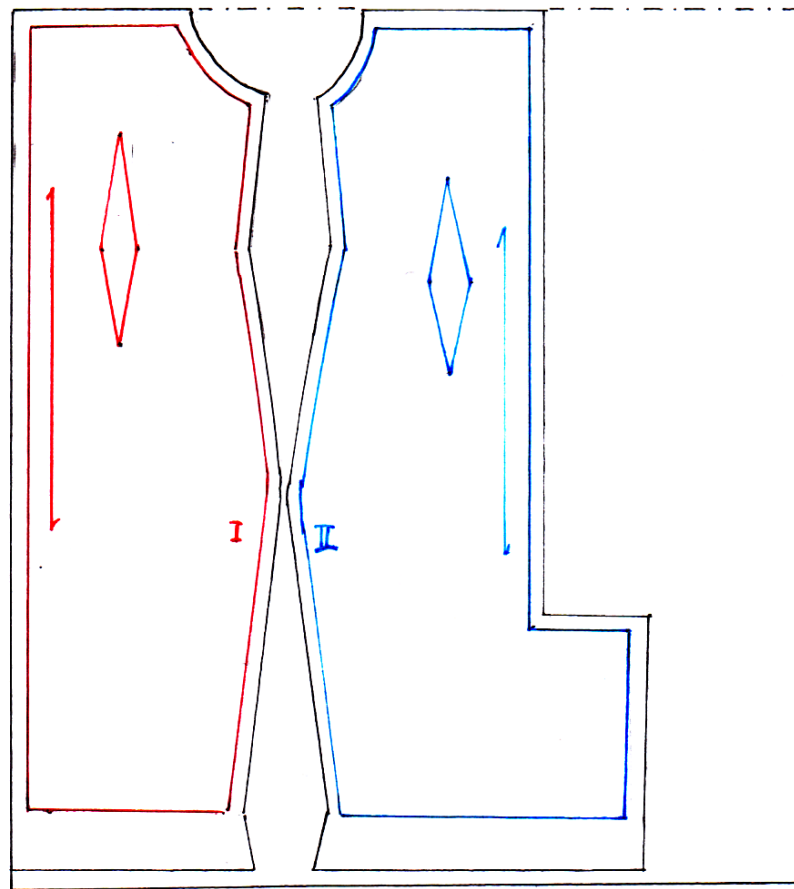
Panjang Kain : 30 cm

Lebar Kain : 150 cm



Gambar 30. Rancangan Bahan Interfacing untuk Lengan

Skala 1:8



Panjang Kain: 2 m

Lebar Kain : 90 cm

Gambar 31. Rancangan Bahan Interfacing untuk Gaun

Skala 1 : 8

d. Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga dibuat untuk mengetahui atau memperkirakan biaya yang diperlukan dalam membuat suatu busana. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengkalkulasi harga adalah :

- 1) Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dan harga total dari bahan-bahan yang dibutuhkan.
- 2) Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan apa yang digunakan, misalnya bahan pokok, bahan pembantu atau bahan tambahan.
- 3) Dalam menentukan jumlah harga, disesuaikan dengan banyaknya barang yang digunakan atau diperlukan.
- 4) Semua barang harus tercatat agar perhitungan biaya dapat lebih tepat.

Berikut ini adalah daftar rancangan harga busana pesta dengan sumber ide hewan *Armadillo* :

Tabel 1. Kalkulasi Harga

No	Nama Barang	Karakteristik	Keperluan	Harga Satuan	Jumlah
	Bahan Utama				
1.	Kain Kanvas		110 cm	Rp. 60.000/m	Rp. 66.000
2.	Kain Drill	Warna Cokelat	40 cm	Rp. 50.000/m	Rp. 20.000
	Kain Drill	Warna Hijau	110 cm	Rp. 50.000/m	Rp. 55.000
3.	Kain Batik	Batik Parang	2 m	Rp. 70.000/2m	Rp. 70.000
	Bahan Pembantu				
1.	Kain Errow	Warna Hijau	190 cm	Rp. 18.000/m	Rp 34.200
2.	Kain Errow	Warna Cokelat	90 cm	Rp. 18.000/m	Rp. 16.200
	Bahan Tambahan				
1.	M10		30 cm	Rp 15.000/m	Rp 4.500
2.	Trikot	Warna putih	2 m	Rp. 10.000/m	Rp. 20.000
3.	Benang Jahit		3 buah	Rp. 1.500/buah	Rp 4.500
4.	Kancing		6 buah	Rp. 1.000/buah	Rp 6.000
	Bahan Hiasan				
1.	Payet	Halon		Rp. 25.000	
2.	Aksesoris		1 buah	Rp. 50.000/bh	Rp .50.000
TOTAL					Rp 346.400

2. Pelaksanaan

Proses pelaksanaan merupakan suatu tindak lanjut dari segala sesuatu yang telah dipersiapkan sebelumnya. Adapun beberapa hal yang harus dilaksanakan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide hewan *Armadillo* adalah sebagai berikut :

a. Peletakan Pola Pada Bahan

Peletakan pola pada bahan merupakan langkah awal sebelum pemotongan. Dalam peletakan pola busana pada kain, sebaiknya kain dilipat menjadi dua bagian dengan bagian baik berada di luar. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses penandaan jahitan atau merader.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam meletakkan pola pada bahan, yaitu :

- 1) Semua tanda jahitan ada pada tiap-tiap sisi, seperti tengah muka dan tengah belakang.
- 2) Arah benang panjang dari bagian kiri harus sama dnegan bagian kanan.
- 3) Corak bahan harus sama antara bagian kiri dan bahian kana, serta berjalan terus pada sisi, semikian pula corak yang searah harus diperhatikan.
- 4) Lebar kampuh untuk semua bagian adalah 1 – 2 cm sedangkan untuk kelim selebar 2 ½ - 5 cm.

- 5) Lapisan seperti saku, kerah, ban pinggang, depun ataupun serip diperkirakan letaknya setelah pola besar diletakkan.
- 6) Sebelum meletakkan pola diatas bahan licin seperti sifon, tile dan sebagainya sebaiknya disematkan dulu di selembat kertas tipis hingga rata.

b. Pemotongan Bahan dan Pemberian Tanda Jahit

Setelah diletakkan pada bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian kampuh, tanda jahitan serta keliman. Pemberian tanda kampuh biasanya 1 ½ - 2 cm, sedangkan pada belahan ritsleting sebesar 3 – 4 cm. Pemotongan dilakukan setelah semua bagian pola diberi tanda kampuh. Kemudian setelah bahan dipotong diberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader tepat pada garis luar pola.

c. Penjelujuran

Sebelum bahan busana dijahit dengan mesin, terlebih dahulu di jelujur dengan tangan, hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan saat penjahitan. Selain itu penjelujuran juga diperlukan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model apakah sudah dan pas pada saat pengepasan I. Apabila mungkin terjadi kesalahan atau ketidaktepatan pada ukuran, maka masih bisa untuk bisa diperbaiki.

Langkah-langkah penjelujuran adalah sebagai berikut :

1) Menjelujur pada bagian gaun

- (a) Menjelujur kupnat baik pada bahan utama maupun bahan lining.
- (b) Menjelujur sisi.
- (c) Menyatukan bahan utama dengan furing dengan menjelujur pada bagian atas dan dipasang tali.
- (d) Menjelujur bagian tengah belakang dan membuat belahan pada bagian belakang.
- (e) Memasang ritsliting pada bagian tengah belakang.
- (f) Menjelujur bagian bagian kelim bawah gaun.
- (g) Menyetrika bahan disetiap proses yang dikerjakan

2) Menjelujur pada bagian *coat*(mantel)

- (a) Menjelujur princess bagian depan dan belakang pada bahan utama maupun bahan lining.
- (b) Menjelujur komponen-komponen lengan.
- (c) Memasang badan bahan utama dengan lengan bahan utama.
- (d) Memasang badan bahan lining dengan lengan bahan lining.
- (e) Memasang hiasan ritsliting pada kerah.
- (f) Memasang badan dengan kerah.
- (g) Memasang list pada bagian bawah coat.
- (h) Memasang ritsliting pada tengah muka.

d. Evaluasi Proses I

Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh seseorang yang sudah dalam bentuk busana tetapi masih berupa penjelujuran. Pengepasan I bertujuan untuk mengetahui sesuai dengan ukuran tubuh model dan kenyamanan pada busana tersebut, selain itu juga untuk mengetahui kekurangan pada busana saat dipakai oleh model.

Aspek yang diamati dalam evaluasi ini adalah jatuhnya busana pada badan dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana.

Tabel 2. Evaluasi Proses I

Aspek Yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
<i>Coat</i> (mantel)	Bagian <i>list</i> bawah bagian mantel kelihatan sambungan.	Menggunakan satu warna untuk <i>list</i> bawah mantel.
<i>Gaun</i>	Bagian panggul pada gaun kelebihan 1 cm	Mengecilkan ukuran gaun pada bagian yang kebesaran 1 cm agar pas dikenakan.

e. Proses Penjahitan

Penjahitan adalah proses yang dilakukan setelah fitting I agar dapat mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah penjahitan. Penjahitan dilakukan untuk menyambung setiap bagian membentuk gaun. Penjahitan yang dilakukan menggunakan mesin jahit dan juga manual menggunakan tangan. Hal ini dilakukan agar hasilnya menjadi rapi, kuat dan maksimal.

Langkah-langkah Penjahitan dan Penyelesaian

1. Menjahit bagian gaun

- a. Menjahit kupnat baik pada bahan utama (Batik) maupun pada bahan *lining* (*Errow*).
- b. Menjahit bagian tengah muka dengan menyamakan motif.
- c. Menjahit bagian sisi pada bahan utama (Batik) maupun bahan *lining*(*Errow*).
- d. Menyambungkan bahan utama (Batik) dengan bahan *lining* (*Errow*).
- e. Menjahit ritsliting pada bagian tengah belakang dengan menyamakan motif.
- f. Membuat belahan pada bawah tengah belakang.
- g. Mengesum bahan *lining* pada ritsliting tengah belakang.
- h. Mengesum kelim bawah *dress*.

2. Menjahit bagian *Coat*(mantel)

a. Bagian lengan

(1) Menjahit potongan-potongan lengan yang sudah dikembangkan.

(2) Menjahit sisi lengan bahan utama dan bahan *lining*.

b. Bagian Kerah

Menjahit sisi kerah digabungkan dengan *ritsliting*.

c. Bagian Badan

(1) Menjahit garis *princes* baik pada bahan utama maupun bahan *lining*.

(2) Menjahit bagian sisi badan *coat* pada bahan utama maupun bahan *lining*.

(3) Menjahit lis bagian bawah pada bahan utama dan bahan *lining*.

(4) Menjahit *ritsliting* bagian tengah muka pada bahan utama.

(5) Menyambung badan dengan lengan bahan utama.

(6) Menyambung badan dengan lengan bahan *lining*.

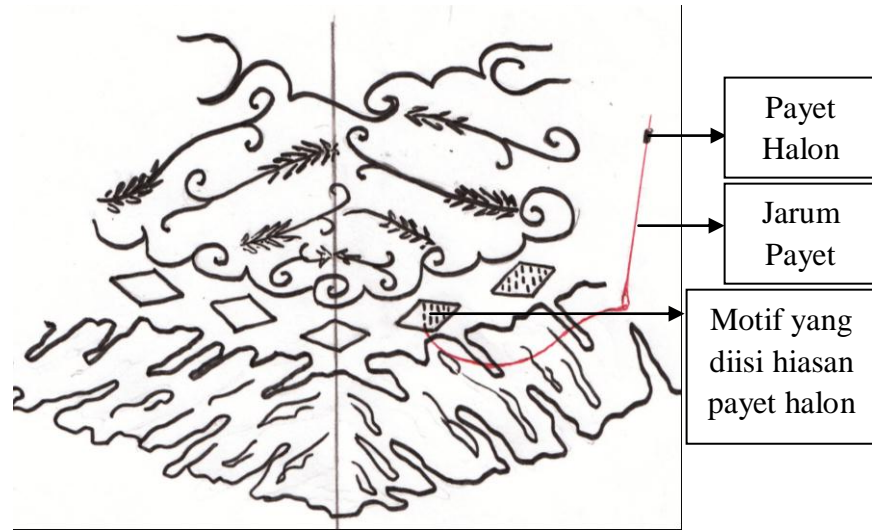
(7) Menyambung badan dengan kerah.

(8) Mengesum bahan *lining* pada bagian tengah muka.

(9) Mengesum bagian kerah dengan bahan *lining*.

f. Menghias Busana

Hiasan busana memiliki pengertian segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai yang tinggi terutama nilai keindahannya.



Gambar 32. Proses Menghias Busana

Pada pembuatan busana pesta dengan sumber ide *Armadillo* ini hiasan payet halon diletakkan pada gaun pada bagian tengah muka. Payet halon yang digunakan berwarna cokelat tua, diletakkan pada motif wajik pada batik.

Pada bagian *coat* (mantel) hiasan yang digunakan yaitu dengan pemasangan kancing pada bagian kerah dan ritsliting dari tengah muka sampai ujung kerah. Pemasangan ritsliting dilakukan terpisah antara ritsliting bagian kerah dan ritsliting bagian tengah muka karena keterbatasan kesediaan ritsliting yang memenuhi panjang dari ujung kerah sampai tengah muka bagian bawah.

g. Evaluasi proses II

Evaluasi II adalah evaluasi yang dilakukan saat fitting II setelah proses penjahitan selesai. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui letak kesalahan jika masih ada, mengetahui bagian yang harus ditambah/dikurangi dan yang harus diperbaiki. Selain itu evaluasi II juga dimaksudkan untuk mengetahui letak hiasan busana, sehingga pemasangan hiasan tepat dan seperti yang diharapkan.

Tabel 3. Evaluasi Proses II

Aspek Yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
<i>Coat</i> (mantel)	Bagian lengan mantel kurang licin.	Pada saat mengepres lebih diperhatikan.
Gaun	Hiasan payet halon pada tengah muka gaun kurang banyak.	Menambah hiasan payet halon pada tengah muka gaun

3. Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil dilakukan setelah proses persiapan dan pelaksanaan dengan tujuan mengetahui tingkat keberhasilan pembuatan busana dan pegelaran yang telah dievaluasi dilakukan setelah proses persiapan dan pelaksanaan dilakukan dengan tujuan mengetahui tingkat

keberhasilan pembuatan busana yang telah dibuat. Adapun hasil dari evaluasi sebagai berikut :

- a. Pembuatan gambar kerja harus jelas untuk kelancaran proses produksi pembuatan busana.
- b. Pengukuran harus dilakukan dengan teliti dan cermat. Perlu dilakukan pengukuran ulang untuk dapat menghasilkan ketepatan ukuran model.
- c. Proses pembuatan pola harus teliti dan cermat agar tidak terjadi kesalahan yang fatal.
- d. Perancangan bahan harus cermat dan teliti dengan pemanfaatan bahan secara maksimal.
- e. Pemilihan bahan harus dipertimbangkan untuk menghasilkan busana yang sesuai dengan disain yang telah dibuat.
- f. Proses penjahitan harus sesuai dengan tanda jahitan agar sesuai dengan pola yang telah dibuat.
- g. Pemberian hiasan busana harus sesuai dengan warna bahan.

3 Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Gelar busana merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan suatu kreasi terbaru dari perancang yang diperagakan oleh seorang peragawan dan peragawati atau model profesional. Pelaksanaan gelar busana melalui tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi.

a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan untuk Pergelaran Busana 2016 dengan tema *Authenture* antara lain :

1. Pembentukan Panitia

Pembentukan panitia merupakan salah satu persiapan dalam menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Authenture*.

Pembentukan panitia bertujuan agar semua kegiatan dapat berjalan lancar dan sesuai harapan. Pergelaran ini diikuti oleh 103 mahasiswa angkatan 2013, yang terdiri dari mahasiswa jenjang S1 dan D3. Tanggung jawab dalam penyelenggaraan pergelaran busana dapat ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga akan terbentuk suatu kerjasama sesuai dengan tujuan pergelaran. Adapun komponen kepanitiaan dalam pergelaran busana terdiri dari: Ketua, sekretaris, bendahara, Sie Sponsorship, Sie Publikasi, Sie Acara, Sie *Backstage and Floor*, Sie Dokumentasi, Sie Booklet, Sie Konsumsi, Sie Juri, Sie Perlengkapan, Sie Dekorasi, Sie Model, dan Sie Keamanan.

Setiap Sie panitia mempunyai tugas dan tanggung jawabnya masing masing yaitu :

a. Ketua

- (1) Bertanggung jawab kepada penanggung jawab atas segala kelancaran dari penyelenggaraan peragaan busana.

- (2) Mengkoordinir seluruh kegiatan dalam kpanitiaan
pergelaran busana.
- (3) Mengkoordinir seluruh panitia seluruh panitia inti dan
divisi, serta bijaksana dalam mengambil keputusan –
keputusan demi tercapainya tujuan dengan
mengutamakan kebersamaan/kerjasama
- (4) Membawahi seluruh panitia inti dan kepala divisi
serta anggota kepanitiaan.
- (5) Memimpin rapat kepanitian dan membuat laporan
pertanggung jawaban.

b. Sekertaris

- (1) Bertanggung jawab kepada ketua umum atas
keluar/masuknya surat.
- (2) Pembuatan proposal untuk sponsor yang telah
disepakati bersama
- (3) Pengadaan undangan, angket serta penyusunan
laporan umum.
- (4) Pembuatan surat – surat pernyataan ataupun surat
perjanjian.

c. Bendahara

- (1) Bertanggung jawab kepada ketua atas keluar
masuknya uang

- (2) Bekerjasama dengan humas/dana dalam pemasukan uang dan pengeluarannya (atas persetujuan ketua) untuk segala keperluan dari masing – masing divisi.
- (3) Bertanggung jawab atas pengumpulan iuran wajib, serta berhak dalam menagih pada pihak yang bersangkutan.
- (4) Bertanggung jawab atas pencatatan kehadiran seluruh anggota saat rapat, beserta denda bagi yang terlambat ataupun tidak hadir tanpa izin
- (5) Membuat laporan keuangan beserta kwitansi dan bono terlampir pada saat kegiatan

d. Sie Perkap

- (1) Mensurvei tempat pelaksanaan kegiatan dengan terperinci mengenai tempat acara berlangsung
- (2) Pengadaan fasilitas-fasilitas guna kelancaran kegiatan
- (3) Menjadi fasilitator untuk peminjaman alat dengan jurusan.

e. Sie Sponsorship

- (1) Mencari channel sponsor
- (2) Menjalin kerjasama dengan sponsor
- (3) Memahami dan bertanggungjawab kontrak kerja dengan sponsor.
- (4) Bertanggungjawab terhadap ucapan terima kasih.

f. Sie Publikasi

- (1) Bertanggungjawab terhadap pembuatan pamflet, tiket, dan brosur.
- (2) Bertanggungjawab terhadap penyebaran pamflet, tiket, dan brosur
- (3) Bertanggung jawab atas desain undangan, sertifikat, kop surat dan logo logo lainnya.
- (4) Bertanggung jawab atas pembuatan dan pemasangan banner.

g. Sie Humas

- (1) Bertanggungjawab terhadap penyebaran undangan.
- (2) Menjalin fasilitator untuk sambutan gubernur, rector, dekan dan ketua jurusan.
- (3) Merekrut panitia tambahan
- (4) Bertanggungjawab untuk menerima tamu dan menjamu

h. Sie Dokumentasi

- (1) Mencari sponsor untuk dokumentasi dan mensurvey video
- (2) Bertanggungjawab atas dokumentasi kegiatan.

i. Sie Booklet

- (1) Mensurvei tempat pembuatan booklet.
- (2) Bertanggung jawab atas pemotrtan booklet

- (3) Penawaran sampul dan isi booklet.
- (4) Bertanggung jawab atas jumlah booklet dan pembagiannya.

j. Sie Keamanan

- (1) Mengamankan jalannya acara pengambilan ukuran, fitting I, fitting II, grand juri, gladi resik, dan hari H.
- (2) Menjadi fasilitator dengan polisi dan memfasilitasi kebutuhan.
- (3) Mengkoordinasi kebersihan pada setiap acara.
- (4) Mencatat panitia yang terlambat pada saat rapat, atau kegiatan lainnya

k. Sie Juri

- (1) Merekrut juri untuk penilaian pada saat *grand juri*.
- (2) Bertanggungjawab mendampingi juri pada saat penilaian gantung dan *grand juri*.
- (3) Membuat kriteria penilaian gantung dan *grand juri*.
- (4) Mengajukan permohonan piala.
- (5) Penghitungan juara favorit.

l. Sie Dekorasi

- (1) Mensurvey tempat pembuatan Dekorasi
- (2) Menentukan lighting
- (3) Menjadi koordinator dan bertanggungjawab pada saat mendekorasi sebelum hari H

- (4) Mendisain proposal, proposal pamflet, brosur, undangan, and tiket

m. Sie Acara

- (1) Membuat susunan acara secara detail.
- (2) Mengatur acara pengambilan ukuran fitting I, fitting II, Grand Juri, gladi resik, dan hari H.
- (3) Mempresentasikan rencana kerja “auto plan” dengan membuat kurva deadline tiap departemen.
- (4) Bertanggungjawab terhadap jalannya acara secara keseluruhan.

n. Sie Konsumsi

- (1) Mensurvei tempat pemesanan makanan dan snack.
- (2) Memesan makana dan snack dengan penawaran menu
- (3) Mengatur jumlah snack untuk panitia dan tamu undangan, model, dan penonton.
- (4) Mengatur layout pengaturan makanan.

o. Sie Model

- (1) Membuat jadwal acara dengan model.
- (2) Membuat perjanjian kerjasama dengan agency model.
- (3) Mengatur jalan masuk keluarnya model

p. Sie Backstage

(1) Bertanggung jawab terhadap stage manager akan kelancaran di backstage dan bekerjasama dengan divisi model untuk memastikan model sudah siap.

(2) Menyiapkan tempat beristirahat model. Sehingga harus bekerjasama dengan divisi perlengkapan.

2. Penentuan Tema

Tema yang diambil dalam pergelaran busana 2016 adalah *Authenture* yang merupakan pengaruh kehidupan dan sifat dasar manusia.

3. Sumber Dana

Penyelenggaraan pergelaran busana 2016 dengan tema *Authenture* ini tidak dapat berjalan apabila tidak didukung dana financial yang mencukupi. Setiap mahasiswa yang mengikuti pergelaran diwajibkan membayar uang iuran pokok sebesar Rp 961.000,00 dan penjualan 750 tiket baik *VIP* maupun *Reguler*. Masing-masing seharga Rp 40.000,00 dan Rp 35.000,00. Jumlah nominal itu ditentukan melalui perhitungan perkiraan anggaran diputuskan serta disetujui saat rapat. Selain dari yang tersebut diatas juga dari sponsor, dan beberapa sumber lain yang akan dirinci pada lembar lampiran. Adapun sponsor dalam pergelaran busana 2016 yaitu : UNY, Sanggar PTBB, ARSA Modiste, U and Me Salon, Kantin Dwi Warna, Kedai Move On, Hello Fktv,

Movie Box, LT Pro, Fajar Copy Paste, Pinarak Photgrapy, Aditya Fahmi Photgrapy, Wijaya Boga, Nuansa Dekorasi, Roemi, Core Kopma UNY, Tico and Lara, Amalia Shop, Raden Roro Bag, Kalalili Florist, Kedai Move On, Pikala, Dwi Warna, RN Beautiful Bag, Jolie Fashion Hijab, D'gejrot Kemek, Happy Puppy, Batik Huza, Mr. Teto, Adele, Rajawali Fashion, Lab TV FT UNY, LimUNY, Kedaulatan Rakyat, dan Magenta UNY.

4. Dewan Juri

Juri yang menilai peragaan dengan tema besar *Authenture*:

- a. Dra Djajang Purwo S,M.Hum
- b. Drs. Dandy T. Hidayat
- c. Ir. Ramadhani A. Kadir
- d. Mudrika Paradis, S.T
- e. Agung Purwandono, S.sos

5. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pergelaran busana ini diselenggarakan dalam rangka ujian mata kuliah Proyek Akhir untuk jenjang S1 dan Tugas Akhir untuk jenjang D3. Pergelaran busana 2016 ini diselenggarakan pada hari selasa tanggal 19 April 2016 di Auditorium UNY dari pukul 18.30-selesai.

b. Pelaksanaan

Ada beberapa tahapan pelaksanaan penyelenggaraan pergelaran busana, yaitu:

1. Penilaian Gantung

Penilaian gantung merupakan penilaian karya busana mahasiswa. Penilaian ini disebut penilaian gantung karena pada saat itu hasil karya mahasiswa dinilai secara digantung (dipasang) pada *mannequin*. Penilaian gantung dilaksanakan pada tanggal 9 April 2016 bertempat di gedung KPLT FT UNY.

2. Grand Juri

Grand juri merupakan bagian dari pergelaran busana, dilaksanakan pada hari Minggu 10 April 2016 di gedung KPLT FT UNY. *Grand juri* merupakan penilaian oleh dewan juri sebelum busana digelar.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan sebelum pergelaran busana dimulai. Gladi bersih ini bertujuan untuk latihan terakhir sebelum acara dimulai, guna meminimalisir resiko adanya kesalahan saat acara berlangsung.

4. Pergelaran Busana

Acara Pergelaran Busana Proyek Akhir ini dilaksanakan pada Selasa, 19 April 2016 yang bertempat di Auditorium UNY. Persiapan acara dilakukan sehari sebelum acara berlangsung yaitu pada tanggal 18 April 2016. Persiapan acara meliputi loading barang, persiapan panggung (*stage*) beserta dekorasinya dan penataan. Peragaan busana 2016 menampilkan 103 busana yang

diperagakan oleh model. Busana pesta yang telah diciptakan dinilai oleh juri yang kompeten dibidangnya.

c. Evaluasi

Evaluasi TA / PA “*Authenture*” 2016 dilakukan pada tanggal 22 April 2016 bertempat di KPLT UNY lantai III. Hasil evaluasi tersebut meliputi:

- 1) Evaluasi persiapan yaitu kurang koordinasi antara panitia, kurang kesiapan panitia, dan kurang kekompakan antar panitia.
- 2) Evaluasi pelaksanaan yaitu gladi bersih mengalami kemoloran waktu dan kurangnya komunikasi antar panitia.
- 3) Evaluasi hasil yaitu terlalu cepat waktu yang ditentukan untuk pergantian antara model satu dengan model yang lain, walaupun pada awalnya mengalami hambatan namun pergelaran dapat berjalan dengan baik, antusias penonton tampak baik, dan kerja sama dengan desainer dan pengisi acara tamu berjalan baik.

B. HASIL

1. Disain

Disain busana pesta dengan sumber ide *Armadillo* dengan tema *Refugium* dan sub tema *Armadillo* serta dengan konsep *Pod Look* dituangkan dalam disain *fashion ilustration* dalam ukuran A4 yang mencerminkan ketegasan, kekuatan dari dalam diri manusia, diwujudkan dalam kombinasi warna camel dan yang menjadi ciri khas dari tema yang diambil.



Gambar 33. *Fashion Illustration* Tampak Depan



Gambar 34. *Fashion Illustration* Tampak Belakang

2. Busana

Hasil busana yang diciptakan adalah busana pesta dengan sumber ide *Armadillo*. *Trend* yang diambil adalah trend *Resistance* 2016 dengan tema *Refugium* yang *simple* dengan siluet A. Unsur *Armadillo* pada busana ini terlihat pada mantel (*coat*) dengan lengan yang berbentuk ruas-ruas dari kulit *Armadillo*. Kesan tegas tertuang pada garis *princes* dan kombinasi warna netral. Kesan mewah ditunjukkan dengan payet yang terletak pada motif batik parang pada tengah muka *gaun*.

Detail pada busana ini adalah bentuk pada lengan yang berbentuk seperti ruas kulit hewan *Armadillo*. Jenis bahan yang digunakan untuk membuat busana ini adalah kain kanvas, drill, batik dan errow. Warna yang dipilih adalah camel dan coklat yang menjadi komponen warna dalam sub tema *Armadillo*. Tekstur bahan busana yang digunakan bertekstur sedikit kaku pada kain drill. Serta bertekstur kasar cukup tebal dan tidak mengkilap seperti pada kain kanvas. Hiasan yang digunakan pada busana ini terletak pada *gaun* yaitu dengan menggunakan hiasan payet yang diletakkan pada motif batik pada bagian tengah muka. Hiasan *ritsliting* dan kancing pada *coat* memberi kesan kuat dan kokoh.

3. Pergelaran Busana

Hasil pergelaran busana *Authenture* telah terlaksana pada hari Selasa pada tanggal 19 April 2016. Busana yang telah dibuat ini diperagakan oleh seorang model dengan no. urut 47 pada sesi ke 2. Pergelaran Busana ini dihadiri oleh beberapa tamu undangan dan penonton serta masyarakat luas

yang telah membeli tiket pertunjukan Busana *Authenture*. Juaraan diperoleh dari masing – masing kelas yaitu S1 Regular, S1 Non Regular dan D3. Juaraannya yaitu juara I, II dan III, best favorit dan best design. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan busana pesta malam dengan sumber ide *Armadillo* mendapatkan juara III dari kelas D3.

C. PEMBAHASAN

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana harus sesuai dengan tema besar pertunjukan 2016 yaitu *Authenture* yang mengacu pada tema *Trend Forecasting 2016* yaitu *Resistance*. Penciptaan desain diperlukan adanya penghayatan dan pemahaman dari makna yang terkandung dalam tema yang diangkat. Penciptaan desain diawali dengan mengamati dan menetapkan sumber ide, kemudian dituangkan dalam bentuk *moodboard* yang lebih mudah dipahami agar disain dengan sumber ide yang telah dipilih. Setelah itu membuat *design sketching*, *production sketching* dan *fashion illustration*.

2. Karya Busana

Tahapan yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran badan model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjeluturan, fitting I,

Penjahitan, memasang hiasan, *fitting* II, penilaian gantung dan grand juri. *Fitting* I dilakukan pada saat busana masih jelujuran dengan tujuan jika setelah dievaluasi lalu lanjutkan dengan tujuan jika terdapat kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan. Setelah mengetahui kesalahan pada saat *fitting* I busana pola dibenarkan dan dilanjutkan pada proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pelengkap busana dan dilanjutkan *fitting* II. Pada saat *fitting* II minimal tahap penjahitan sudah mencapai 90% dari total pembuatannya. Setelah tahapan *fitting* II selesai tahapan selanjutnya adalah penilaian gantung. Penilaian gantung sendiri dilakukan dengan cara memasang busana yang dibuat pada *mannequin*. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan dan jatuhnya bahan. Bersamaan dengan penilaian gantung juga dilakukan penilaian *moodboard* sebagai visualisasi gagasan konsep oleh para dosen pembimbing. Setelah penilaian gantung selesai tahapan selanjutnya adalah *grand juri*. Proses *grand juri* ini dilakukan oleh juri dari pihak luar yaitu Dra. Djajang Purwo S, M.Hum, Drs. Dandy T. Hidayat, Ir. Ramadhani A. Kadir, Mudrika Paradis, S.T, Agung Purwandono, S.sos. Proses *grand juri* sendiri dilakukan dengan cara desainer mempresentasikan kepada para juri mengenai hasil karya busana. Aspek yang dinilai meliputi *look*, kesesuaian busana dengan desain dan juga trend, dan konsep busana.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model dan diselenggarakan oleh seseorang atau suatu instansi tertentu. Pergelaran busana *Authenture* ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu : persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Terbentuknya suatu organisasi kepanitiaan guna melancarkan dan menyukseskan acara tersebut. Pergelaran busana ini diselenggarakan pada hari Selasa 19 April 2016 yang bertempat di Auditorium UNY. Pergelaran Busana ini diikuti oleh 103 Mahasiswa yang terdiri dari S1 Reguler, S1 Non Reguler dan D3. Acara *Fashion Show* terdiri dari 3 sesi. Busana pesta tampil pada sesi 2 no 47 dan mendapatkan juara 3 pada kelas D3. Setelah pelaksanaan dilakukan tahapan selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan memperbaiki di acara selanjutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dari hasil pembahasan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Armadillo* dalam pergeleran busana *Authenture*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penciptaan disain busana pesta malam dengan sumber ide *Armadillo* dalam pergeleran busana *Authenture* dilakukan melalui proses mengkaji tema *Authenture*, mengkaji sumber ide, mengkaji *look* dan *style*, mengkaji *trend Forecasting* 2016, mengkaji disain busana, mengkaji busana pesta, mengkaji bahan busana, pembuatan *moodboard*, pembuatan *designsketching* dan *presentation drawing*.
2. Pembuatan Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide *Armadillo* dalam Pergeleran Busana *Authenture* ini melalui tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, evaluasi I, penjahitan dan evaluasi II, serta evaluasi hasil yang dilakukan selama dalam proses pembuatan busana. Busana yang diciptakan bersiluet A, dengan menggunakan bahan kanvas dan bahan drill serta kombinasi dengan kain batik motif parang. Busana pesta malam terdiri dari gaun dan mantel(*coat*).

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide *Armadillo* dalam Pergelaran Busana *Authenture* ini ada tiga tahap yaitu persiapan yang meliputi pembentukan panitia, menentukan tema, menentukan tujuan, menentukan waktu dan tempat, menyiapkan sarana penunjang, dan menentukan anggaran dan tahap pelaksanaan yaitu menampilkan Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide *Armadillo* dalam Pergelaran *Authenture* pada tanggal 19 April 2016 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti 103 mahasiswa Teknik Busana dan pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta. Kemudian tahap evaluasi hasil mulai dari persiapan hingga pelaksanaan gelar busana.

B. Saran

1. Dalam menciptakan suatu disain busana pesta perlu menentukan sumber ide yang sesuai dengan tema karena akan mempermudah dalam pembuatan disain busana. Penerapan sumber ide harus tepat sasaran, tidak menyimpang dari tema atau judul yang diambil serta memahami tentang penerapan unsur disain, prinsip disain, dan karakteristik yang akan diambil.
2. Dalam pembuatan busana pesta, hendaknya benar-benar cermat dan teliti saat melakukan proses pengambilan ukuran akan mempengaruhi bentuk dan jatuhnya busana pada tubuh pemakai. Sebelum proses penjahitan harus diawali dengan proses penjelujuran, sehingga akan mempermudah dalam proses penjahitan dan menghasilkan jahitan

yang rapi, perlu proses pengepresan setelah menjahit bagian-bagian sambungan.

3. Penyelenggaraan Pergelaran busana

- a. Penyelenggaraan pertunjukan busana dibutuhkan persiapan, perencanaan yang matang, koordinasi yang baik antar sie agar pertunjukan busana dapat terselenggara dengan baik.
- b. Setiap panitia pertunjukan busana harus bertanggung jawab atas tugas dan kewajibannya masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Adimodel. (2009). *Lighting For Fashion*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Arifah A Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung : Yapemdo.
- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana dengan Teknik Kering*. Yogyakarta: PT Intan Sejati.
- Aryo Sunaryo. (2009). *Ornamen Nusantara*. Semarang : Dahara Prize.
- Atisah Sipahelut dan Petrussumadi. (1991). *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- BDA. (2016). *Trend Forecasting 2016 Resistance*. Rawamangun: BD+A Design.
- Chodiyah dan Wisri A. Mamdy. (1982). *Disain Busana*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung : Rekayasa Sain.
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Goet Poespo. (2005). *Panduan Teknik Menjahit*. Yogyakarta: Kanisius.
- Nanie Asri Yulianti. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah & Sicilia Sawitri. (1988). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Porrie Muliawan. (2002). *Menggambar Mode dan Mencipta Busana Wanita*. Jakarta : PT BPK Gunung Mulia.
- Puspa Sekar Sari. (2012). *Membuat dan Mendesain Baju Sendiri*. Jakarta: Dunia Kreasi.
- Sanggarwati Ratih. (2003). *Kiat Menjadi Model Profesional*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sicilia Sawitri, dkk. (1997). *Tailoring*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sicilia Sawitri. (2000). *Ilustrasi Mode*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sri Ardiati Kamil. 1986. *Fashion Design*. Jakarta: CV. BARU.

Sri Widarwati. (1993). *Disain Busana I*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

————— (2000). *Disain Busana I*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Sri Widarwati, Widyabakti Sabatari & Sicillia Sawitri. (1996). *Disain busana II*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugeng Toekiyo M. (1990). *TeknikPanggung*. Yogyakarta:IKIP Yogyakarta.

Soekarno. (2002). *Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar*. Jakarta:PT Gramedia Pustaka Utama

Sulasmi Darmaprawira W.A. (2002). *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung : ITB

Sujawi Bastomi. (1985). *Seni Dan Budaya Jawa*. Semarang: IKIP Semarang.

Widjiningsih. (1982). *Desain Hiasan Dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Widjiningsih, Sri Wisdiati & Enny Zuhny Khayati. (1994).*Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Sumber dari Internet:

<https://id.m.wikipedia.org>

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1. Susunan Panitia

- | | | |
|--------------------|---|-----------------------|
| 1) Ketua I | : | Marinda Yuni Asari |
| Ketua II | : | Yeti Nur Fendah |
| Ketua III | : | Yuliana Suci W |
| 2) Sekertaris I | : | Unaisah |
| Sekertaris II | : | Erni Rohmawati |
| Sekertaris III | : | Lutfi Malail Khusna |
| 3) Bendahara I | : | Dahlia Nur Jannah |
| Bendahara II | : | Tessaria Kurnia Putri |
| Bndahara III | : | Farida Aryani |
| 4) Sie Sponsorship | : | Selvana Heruka |
| | : | Rodhiyah Nurhayati |
| | : | Bernavita Karina |
| | : | Ayu Mega Margaretta |
| | : | Sarah Fadhila |
| | : | Dwi Nurhasanah |
| | : | Rani Sri Windarti |
| | : | Ristiana Pratomy |
| | : | Aulia Tri Sakti |

- 5) Sie Publikasi : Yuliani
: Tirta Aryani
: Desak Made Yuliana
: Agnes Fahriana
: Linda Rania
: Inka Galuh
- 6) Sie Acara : Eka Fitriyani
: Anisa Putri Fadhila
: Septiani K. S.
: Hanindha Fitri Apsari
: Widia Damayanti
: Khoirunisa
: Wibi Hanum Larasati
: Dwi Putri Oktavia
: Nadia Ayu Sekarini
: Sevia Dewanti
- 7) Sie Backstag and Floor: Tika Pratiwi
: Selly Indah Perdana
: Haniatur Rosyidah
: Yuni Fatma Royani
: Wisma Firanti Utami
: Laela Nur Widiana

- : Desniati Parcelina
- : Shendy Claudya F. Y

- 8) Sie Dokumentasi : Ayu Fajriani Shidqi
- : Dewi Purbaningsih
- : Widia Pratiwi
- : Dewi Nastiti
- : Anggita Suryaningrum
- : Ananda Ayu W.

- 9) Sie Make Up : Yasinta Ajeng S. R.
- : Nasiha Al Sakina
- : Dwi Kusuma Wardani
- : Khomsatun
- : Agustina Anggraini

- 10) Sie Booklet : Isnaini Fatimah
- : Meilin Dwini
- : Alkarimah
- : Melinda Anindita
- : Nungky D.A
- : Friska Paulus

- 11) Sie Konsumsi : Nawinda Jati Lestari
: Umi Khoiriyah
: Olina Dea Kharisa
: Fahmila
: Ajeng Dwi Erwina
: Zulaifah
- 12) Sie Juri : Ferina Suci Adiningtyas
: Febri Rohmawati
: Muthiah
: Khalaeska Afiati
: Aisyah Ulayya
: Radina Galestyaningrum
- 13) Sie Perkap : Mei Dyanggita Y.
: Gita Sakti Nur Pratama
: Linda Kurniawati
: Aulia Fatimatuz Zahro
: Evi Novi Haryanti
: Intan Pramanda
: Mar'atus Sholihah
- 14) Sie Humas : Dinda Hidayati
: AtiyatulIzzah
: Dewinta Megarani
: Cynthia Mustika K.

: Nurindah Rosvitra Putri

: Lia Noor

15) Sie Dekorasi

: Oryza Sativa

: Indah S.

: Aprilia Tri A.

: Wakidah Kurnia Amini

: Hanifatussa'diyyah H.

: Wahidatun Nurul A.

: DindaTriana Putri

16) Sie Model

: Niswatul Aini

: Iva Siti Rochani

: Ria Septiana

: Rani Oktaviana

: Anis Adibah A.

17) Sie Keamanan

: Eka Yuliana

: Lurin Taufana Dewanti

: Bela Kristiana

: Tri Puji Astuti

: Rokhmi Arta Nugraheni

: Yuliasih

: Laila Puspita Suci

Lampiran 2. Pengeluaran Dana

Devisi	Iuran Pengeluaran	Banyaknya	Harga Satuan	Jumlah
Ketua	Sewa KPLT			Rp 100.000,00
				Rp 350.000,00
			Total	Rp 450.000,00
Sekretaris	Stempel			Rp 70.000,00
	Foto Copy Sekretaris 3			Rp 81.200,00
	Keperluan Sekretaris 1			Rp 17.000,00
	Keperluan Sekretaris 2			Rp 503.800,00
	Keperluan Sekretaris 3			Rp 54.700,00
	Cetak Sertifikat			Rp 390.000,00
	Jilid LPJ			Rp 100.000,00
			Total	Rp 1.216.700,00
Bendahara	Sewa auditorium			Rp 1.200.000,00
			Total	Rp 1.200.000,00
Sie Acara	DP Vee Band			Rp 500.000,00
	MC Grand Juri			Rp 150.000,00
	Vandel Designer tamu			Rp 360.000,00
	DP Vee Tari			Rp 300.000,00
	Vee MC			Rp 1.000.000,00
	Pelunasan Vee Tari			Rp 300.000,00
	Pelunasan Vee Band			Rp 500.000,00
	Sewa Set Drum			Rp 200.000,00
	Fotocopy & Q-card MC			Rp 73.300,00
			Total	Rp 3.383.300,00

Konsumsi	Snack (Pengukuran)			Rp 235.000,00
	Snack (Fitting 1)			Rp 320.000,00
	Konsumsi foto booklet			Rp 1.012.000,00
	Konsumsi Penilaian Grand Juri			Rp 1.068.000,00
	Konsumsi Penilaian Gantung			Rp 332.000,00
	Air Mineral			Rp 1.080.000,00
	Snack dan makan H-1			Rp 1.362.000,00
	Keperluan Konsumsi			Rp 221.700,00
	Konsumsi Hari-H			Rp 13.412.500,00
			Total	Rp 19.043.200,00
Perlengkapan	Air mineral untuk stimer			Rp 16.200,00
	Trash bag			Rp 8.100,00
	Air mineral untuk stimer			Rp 8.100,00
	Trash bag			Rp 48.600,00
	Plester luka			Rp 3.000,00
	Sketsel			Rp 240.000,00
	Alat dan perlengkapan			Rp 1.750.000,00
	Perlengkapan			Rp 573.000,00
	Keperluan perkab			Rp 41.500,00
	Vee Supir			Rp 175.000,00
			Total	Rp 2.863.500,00
Dokumentasi	Dokumentasi Hari H			Rp 3.500.000,00
		=	Total	Rp 3.500.000,00

Humas	Print Pamflet			Rp 28.800,00
	Kain Jarik			Rp 60.000,00
	Cetak Undangan			Rp 459.000,00
	Label undangan			Rp 4.200,00
	Print warna			Rp 6.000,00
	KSR			Rp 17.700,00
	Amplop			Rp 6.000,00
			Total	Rp 581.700,00
Make Up	Membeli lipstik	50	Rp 30.000,00	Rp 1.500.000,00
	Hair Do Foto Booklet			Rp 2.340.000,00
	Keperluan foto booklet			Rp 102.000,00
	Keperluan grand juri			Rp 109.400,00
	Hijab & Hair Do Hari-H			Rp 2.800.000,00
	Face Papper			Rp 12.500,00
			Total	Rp 6.863.900,00
Backstage & Floor	Kertas HVS			Rp 18.000,00
	Print A4			Rp 12.500,00
	Kardus Voting			Rp 10.000,00
			Total	Rp 40.500,00
Model	Agency model			Rp 33.500.000,00
	Keperluan Model			Rp 220.800,00
	Print Grand Juri			Rp 12.600,00
			Total	Rp 33.733.400,00

Publikasi	Keperluan Publikasi			Rp 1.085.696,00
			Total	Rp 1.085.696,00
Booklet	DP Fotografer (foto booklet)			Rp 500.000,00
	Pelunasan fotografer			Rp 500.000,00
	Dp papper bag			Rp 400.000,00
	Pelunasan papper bag			Rp 320.000,00
	DP booklet			Rp 10.000.000,00
	Pelunasan booklet			Rp 4.800.000,00
	Keperluan Booklet			Rp 43.800,00
			Total	Rp16.553.800 ,00
Sponsorship	Transportasi dan pulsa			Rp 300.000,00
	Carity			Rp 500.000,00
	Wardrobe			Rp 375.000,00
			Total	Rp 1.175.000,00
Keamanan	Fotocopy			Rp 76.700,00
	Pembelian kain			Rp 22.300,00
	Keperluan keamanan			Rp 50.000,00
			Total	Rp 149.000,00
Dekorasi, Sound & Lighting	Dekorasi, Sound & Lighting hari H			Rp 24.500.000,00
			Total	Rp 24.500.000,00
Juri	DP Vandel			Rp 500.000,00
	Pelunasan vandel			Rp 2.200.000,00
	Keperluan Sie Juri			Rp 31.500,00
			Total	Rp 2.731.500,00

Mahasiswi yang tidak mengikuti TA/PA	1. Intan Fauzi 2. Erfana Uji C 3. Rr. Siti Sofia N K 4. Falasifa Listioni	4	222.000	Rp 888.000,00
			Total	Rp 888.000,00
			Total Keseluruhan	Rp 119.959.596,00

Lampiran 3. Susunan Acara Pergelaran Busana *Authenture*

No	Waktu	Susunan Acara
1.	06.00 – 07.00	Kedatangan panitia dan presensi
2.	07.00 – 08.00	Breafing Panitia
3.	08.00 – 08.30	Persiapan GR
4.	08.30 – 09.00	GR Peragaan Sesi 1
5.	09.00 – 09.30	GR Peragaan Sesi 2
6.	09.30 – 10.00	GR Peragaan sesi 3
7.	10.00 – 16.00	Make Up Model
8.	10.00 – 10.10	GR MC (Welcome Greeting)
9.	10.10 – 10.20	GR Sambutan
10.	10.20 – 10.25	GR Penutup
11.	10.25 – 10.35	GR Tari
12.	10.35 – 11.00	GR Musik
13.	11.00 – 11.30	GR Desainer Tamu
14.	11.30 – 13.00	ISHOMA (bergantian)
15.	13.00 – 14.00	Fitting busana Designer Tamu
16.	14.00 – 15.00	Laporan Setiap Sie
17.	15.00 – 16.00	ISHO (bergantian)
18.	16.00 – 17.00	Make Up MC
19.	16.00 – 17.30	Mengecek persiapan
20.	17.30	Persiapan selesai
21.	17.30 – 17.45	Persiapan open gate

Lampiran 4. Kejuaraan Pergelaran Busana *Authenture*

- a. Juara I S1 Reguler : Luthfi Mala'il Khusna
- b. Juara I S1 Non Reguler : Ristriana Pratomy
- c. Juara I D3 : Tessaria Kurnia Putri
- d. Juara II S1 Reguler : Widia Pratiwi
- e. Juara II S1 Non Reguler : Friska Paulus
- f. Juara II D3 : Agustina Anggraini
- g. Juara III S1 Reguler : Muthiah
- h. Juara III S1 Non Reguler : Nasiha Al Sakina
- i. Juara III d3 : Ayu Mega Margareta



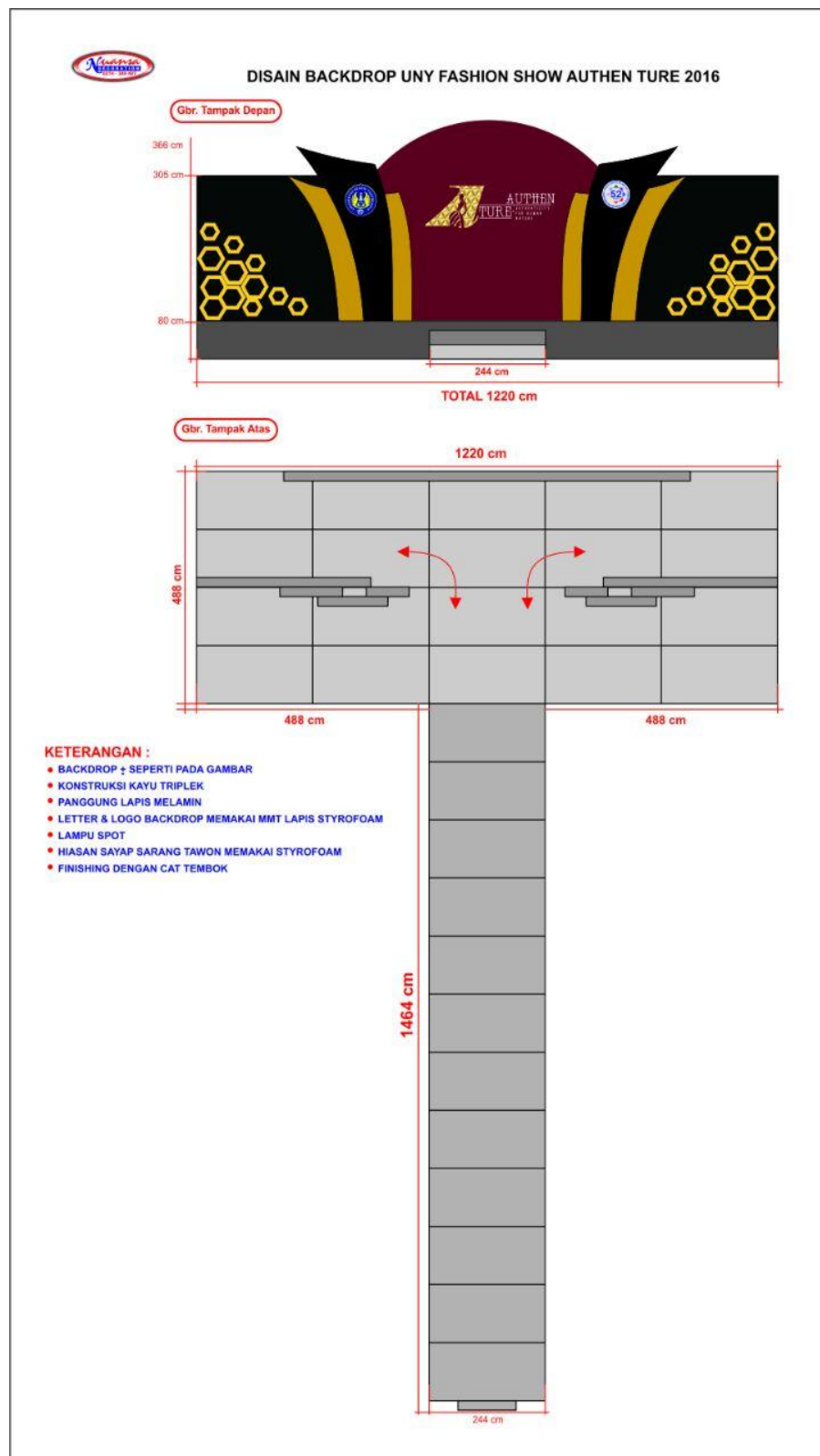
Lampiran 5. Foto Model dan Desainer



Lampiran 6. Hasil Karya Busana Tampak Depan



Lampiran 7. Hasil Karya Busana Tampak Belakang



Lampiran 8. Panggung



PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA DAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TUGAS AKHIR/PROYEK AKHIR

PROUDLY PRESENT



MENAMPILKAN

100+ BUSANA
TREND FORECASTING
2016/2017: **RESISTANCE**

BINTANG TAMU

HOSANA MODA by Wiwid Hosana
IIS DESIGN by Isyanto
NOEMI BAND
HIBURAN TARI
MC: Degga Himawan

AUDITORIUM UNY

SELASA, 19 APRIL 2016
18.30 WIB - SELESAI

HTM

VIP 40K | REGULER 35K

TICKET BOOTH: PTBB FT UNY
(Hari kerja, 09.00 - 14.00 WIB)
CP : LINDA (085842264403 /
HERDITA (083867651059)
*Pilih salah satu CP

DRESSCODE

ALL ABOUT BLACK

SPONSORED BY

MEDIA PARTNER



Lampiran 9. Pamflet Pergelaran



Lampiran 10. Photobooth



Lampiran 11. Tiket VIP



Lampiran 12. Tiket Reguler